КАРМАННЫЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ
ПО

ИМПЕРИИ

и её окрестностям

Описание Земель
и Главных Особенностей их Истории

Посвящается

Нашему Уважаемому Отцу и Благородному Покровителю
Его Величеству Императору Уриэлю Септиму VII

Обнародовано под руководством Имперского Географического Общества

3E 432

Уриэль VII, Благословенный Небом, Император, и Отец и Сын Императоров,

Вдохновение Веры и Защитник Справедливости, Восхваленный Великой Похвалой!

Пусть Свет Вашей Мудрости и Слава Вашего Правления

Озарит этот Скромный Труд Руки и Сердца!

Приди ко мне, Акатош, потому что без тебя, моя решимость колеблется, и моё перо ещё сухо, хотя все моря были полны чернил, и небо - мой рассветный пергамент.

Приди ко мне, Талос, потому что без тебя, мой Господь и Император, возвысившийся из безродной пыли, Империя была бы разбросана ветрами войны и невежества.

Приди ко мне, Юлианус, потому что без тебя, мой разум слаб для сортировки зерна от плевел, и глаза мои не знают различий между истинным и ложным, смыслом и глупостью, справедливостью и предрассудками и заинтересованностью.

Приди ко мне, Кинарет, потому что без тебя, я не могу познать тайны мира, и так слеп, что по ошибке, мог бы только потребять и осквернять обилие твоих прекрасных сокровищ.

Приди ко мне, Зенитар, потому что без тебя, я как ребёнок, мог бы играть и резвиться, тогда как только усилиями и трудом могу я создавать творения, достойные твоего имени и имени моего покровителя.

Приди ко мне, Стендарр, потому что без тебя, я мог бы быть глух к роптанию народа твоего, и забывая их потребности в комфорте и мудрости, я мог бы предаваться пустыми каракулями.

Приди ко мне, Мара, потому что без тебя, я мог бы забыть обычаи отцов наших, гордиться собою в свете последней моды, и мои слова дрожали бы от новизны, словно тонкий тростник в буре энтузиазма.

Приди ко мне, Дибелла, потому что без тебя, мои слова унылы и неповоротливы без позолоты благодати и мудрости, чтобы очаровывать ухо и глаз читателя.

Приди ко мне, Аркей, потому что без тебя, нет ни дыхания, ни начала, и любой человек не может жить, любить или учиться без искры духа твоего.

Предисловие

Первое издание "Краткого путеводителя по Империи" было опубликовано более четырёхсот лет назад, и его целью было дать определение и описание новой нации, возникшей под властью императора Тайбера Септима. Древние независимые королевства пали, среди изнурённого войной и напуганного населения ходили дикие слухи и фантастические истории; само упоминание - впервые за последнюю тысячу лет - о единой Тамриэльской Империи звучало странно и вызывало дурные предчувствия. Книга была предназначена для того, чтобы дать людям информацию о новой империи и уверить их в самом её существовании.

"Путеводитель" перепечатывался в неизменном виде на протяжении более чем трёх столетий, в то время как становление империи продолжалось. Жестокая гражданская война между родичами, соперничающими за имперский трон, катастрофическое восстание Каморанского Узурпатора на западе, гибельное вторжение Акавира, бесконечная череда мятежей и преобразований - всё это никак не отображалось в "Путеводителе". В конце концов императрица Морихата, принимая во внимание многочисленные анахронизмы, присутствующие в оригинале, повелела создать вторую редакцию "Путеводителя". Перед Имперским географическим обществом была поставлена задача обновить все описания, по большей части отказавшись при этом от пропагандистского тона первого издания, а также ещё раз повторить на современном языке то, что Тамриэль по сути является единой империей.

Многое изменилось за сто двадцать один год, прошедший со времени публикации второго издания, но и многое осталось прежним.

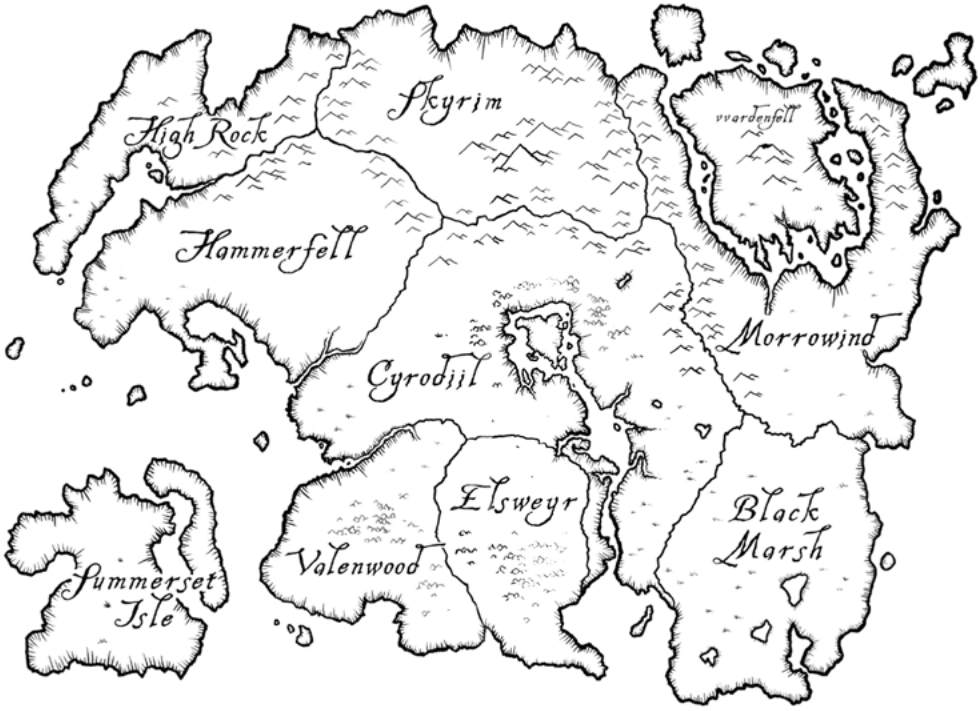
Новости о переменах всё ещё распространяются по городам, сёлам и фермам Тамриеля в виде непроверенных слухов. Факты преувеличиваются, извращаются, выворачиваются наизнанку и остаются без внимания в угоду суевериям и старым предрассудкам. Даже образованные и много путешествующие люди могут поверить в ложную информацию и передавать её дальше, в зависимости от мест, где они бывали, и прочитанных ими книг. Поэтому совершенно необходимо провести точную энциклопедическую работу.

В то время как население осталось ограниченным в мышлении, многое поменялось в самой Империи. На западе события Чуда Мира (Miracle of Peace), также называемого Деформацией Запада (Warp in the West), вызвали преобразования целых королевств. На востоке пал древний Трибунал, а вместе с ним и власть Храма. Войны в период правления Имперского Симулякра (Imperial Simulacrum) продолжили изменение Империи, приводя ее к современному состоянию.

По повелению Его Императорского Величества, Уриэля Септима VII, Имперское географическое общество подготовило новое, третье, издание "Краткого путеводителя по Империи". Наша задача - просто нарисовать портрет известного нам мира в данный момент истории, что должно послужить расширению кругозора наших читателей, в число коих, надеемся, войдет каждое образованное существо, считающее этот мир своим домом.

Очевидно, что это будет гигантское полотно широчайшего размаха. Вне всякого сомнения мы не сможем описать каждую мелочь и должны довольствоваться сознанием того, что однажды наш "Путеводитель" устареет и понадобится четвертое издание.

Мы начнем наш рассказ с наиболее общего и фундаментального обзора - о природе нашего существования.



Арена Супермундус: Небесное Полотно

Цель настоящего “Путеводителя” - описание Империи Тамриэля в её нынешнем состоянии, но мы должны хотя бы кратко коснуться того, что лежит за её пределами. Как бы ни был огромен Тамриэль, он лишь одна малая часть Нирна. Это физический мир, но также и мир духовный, включающий в себя то, что учителя мистицизма называют Мундус, или, более романтично, Серое-Быть-Может.

Как Сиродил является центром Тамриэля, вбирающим лучшее из того, что его окружает, так и Мундус есть центр духовного мира, смешивающий темноту Обливиона с сияющим светом Эфериуса. Порой его называют Ареной из-за происходящей в нем вечной борьбы сил. Процветание и порабощение, любовь и потери, жизнь и смерть и нежизнь, естественные законы природы и, напротив, нарушение этих законов магией. Некоторые говорят о добре и зле, но эти понятия субъективны и не относятся к миру духовному. Тем не менее можно расценить эту борьбу как еще одно из множества противостояний, происпекающих на Арене Мундуса.

Имперские составители оригинального "Путеводителя" не обрисовали положение вещей во всей полноте по многим причинам, по большей части связанным с постоянно меняющимся политическим и национальным ландшафтом того времени, а также из-за желания поместить именно людей в центр мироздания. Хотя, возможно, это объяснялось попросту недостатком знаний, ведь череде завоеваний Тайбера предшествовало темное "потерянное" четырехсотлетие Междуцарствия (Interregnum). В любом случае игнорирование было предпочтительнее попытки дилетантского описания величия высших сил.

На первых страницах издания Морихаты была сделана достойная уважения попытка исправить ситуацию, однако именно по настоянию нынешнего правителя, не понаслышке знающего об опасностях и чудесах Супермундуса (Supermundus), граждане получили возможность ознакомиться с мистическими царствами, лежащими за пределами нашего мира.

Пустота Обливиона

Обливион является наиболее опасным из внешних пределов; он служит домом для могущественных детей тьмы, называемых дэйдра. Всякий в Тамриэле так и или иначе соприкасался с Силами изменчивости, во сне ли, во времена ли войн или в минуты праздников. Действительно, любуясь ночным небом, вы уже совершаете визит в Обливион, поскольку он начинается там, где заканчивается Мундус, и окружает его со всех сторон. Им правят называемые множеством имён бессмертные Принцы пустоты, чьё естество неразрывно сплетено с нашим собственным. Точно так же, как посредством создания все смертные чувствуют добродетельное влияние Девяти божеств и других эфирических сущностей, мы ощущаем связь с Властителями наших обыденных желаний.

Поскольку Обливион соседствует с планом Нирна, путешествия туда совершались с незапамятных времён. Поэтому из всех внешних царств именно его пределы описаны и картографированы наиболее тщательно, хотя загадок всё ещё куда больше, чем разгадок. Казалось бы, проще всего представить себе Пустоту, исходя из стандартного определения этого слова, однако Обливион есть что угодно, но не это. Хотя и в самом деле большая часть его занята пустым чёрным морем, все, кто посещал его пределы - маги, императоры, простолюдины, - возвращались с рассказами о бесчисленных удивительных островах, полных иномирных чудес. Лорды дэйдра, что царят здесь с начала времён, за долгие тысячелетия скопили такие богатства, что не ограничились простой застройкой своих владений.

Хоть сколько-нибудь детальное описание княжеств дэйдра выходит за рамки этой брошюры. Читатели, заинтересовавшиеся вопросом, могут обратиться к трудам члена Гильдии магов мастера Зенаса или к собственному изданию Имперского географического общества *"Census of Daedra Lords"*.

Магия Этериуса

Имперская теософия учит нас, что мир рожден магией, созидательной силой, что придает сущность и поддерживает все формы жизни. Источники магии, коих множество, отделяющие небеса от пустоты, в собирательном значении известны как Этериус.

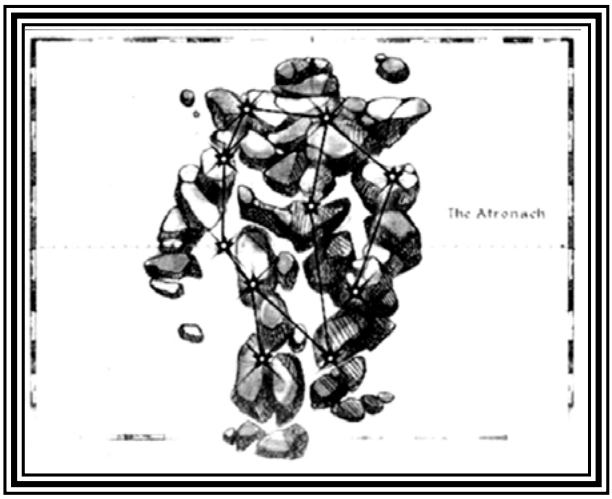
Этериус, родовое царство Девяти Божеств и других изначальных сущностей, есть план чистой магии. В то время как Обливион окружает нас еженощно, именно эфирическая энергия поддерживает наше дневное существование - как высших форм, так и низших, - и наделяет жизнь всех рас людей, меров и зверей смыслом. Его магия орошает поля дождями, согревает наши сердца любовью, приносит научные принципы, лежащие в основе всякой технологии. Он дает нам и само Солнце. Наконец, Этериус служит домом эйдра, краеугольным камням Мундуса, чье присутствие мы ощущаем в церкви, в величии королей и в поступи героев.

Посещения Этериуса случались даже реже, чем Обливиона, ибо протяженность пустоты огромна, и только звезды предоставляют порталы для эфирических путешествий или же просвещенное использование магии. Наиболее известные попытки - экспедиции Реманской династии и Солнечных птиц Алинора. Ирония космического масштаба в том, что обе они в конце концов расстроились по одной и той же причине: требовались несоразмерные затраты, чтобы достичь магии магией. Единственное их наследие - звание "Имперские мананавты Древнего Совета" и великая обсерватория Фестхолда, в которой сферы сделаны из натурального небесного минерала, собранного путешественниками меретической эры.

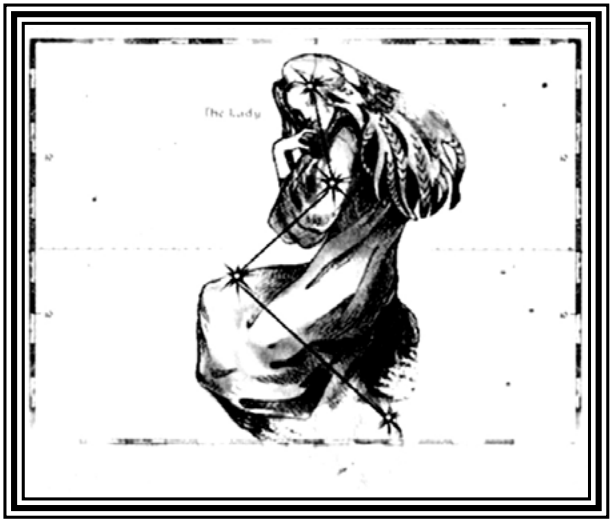
Знаки рождения: Этерические созвездия

При рождении каждому ребенку в Нирне небеса дарują свои права. Знаки рождения, как их называют, приносят и блага, и проклятья, созданные магией каждого из созвездий. Как правило, число их тринадцать, однако наблюдались и другие созвездия во времена расцветов Империи или катастроф.

Ученик



Атронах

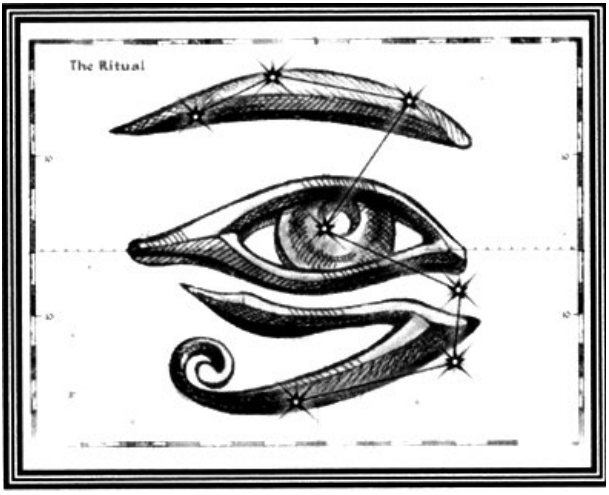


Леди

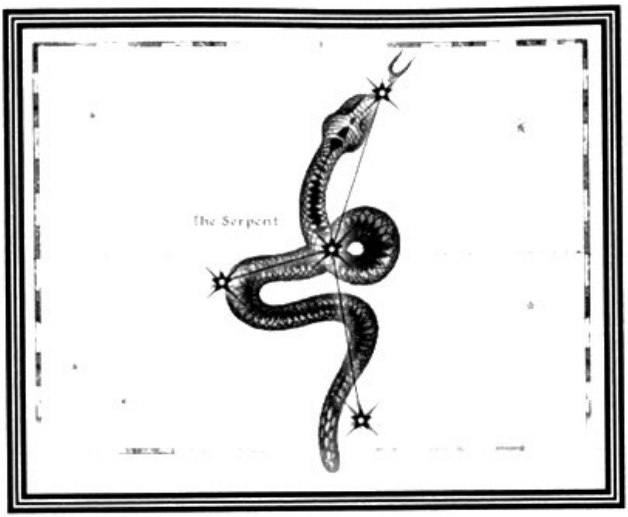
Лорд

Любовник

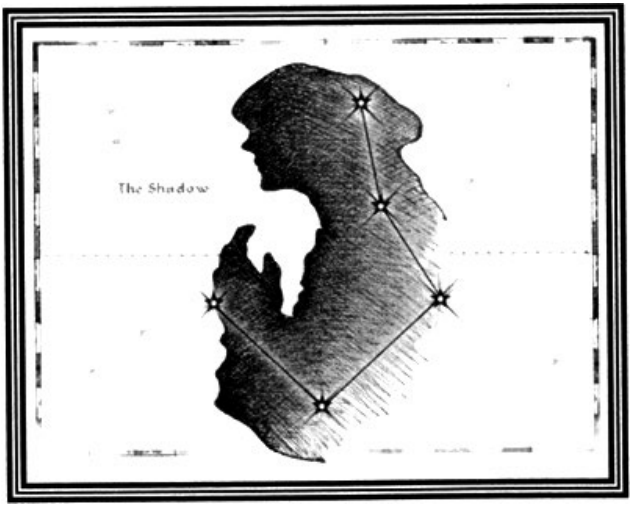
Маг



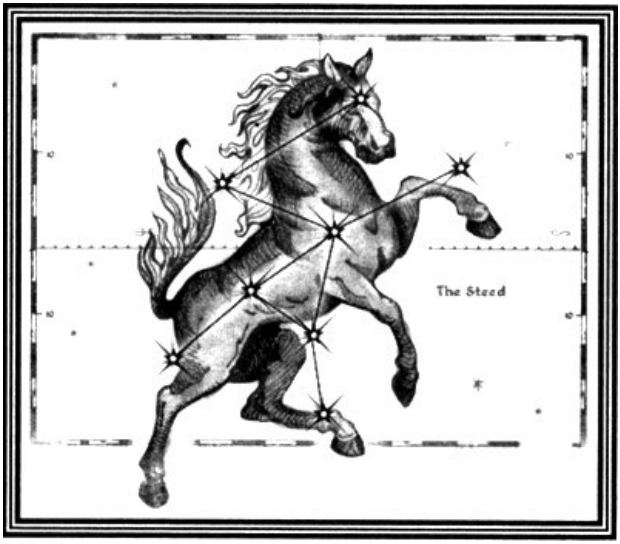
Ритуал



Змей

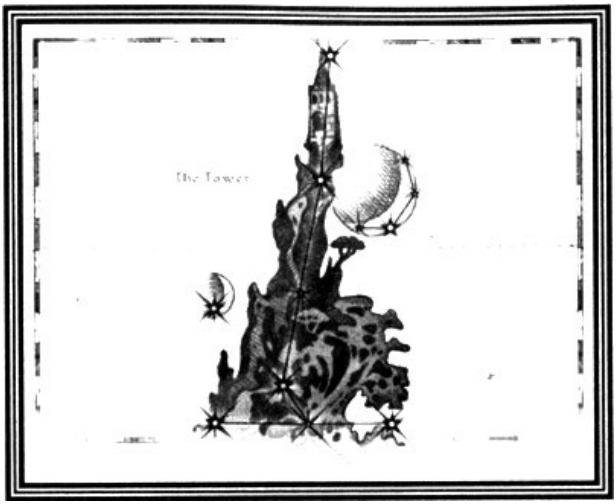


Тень



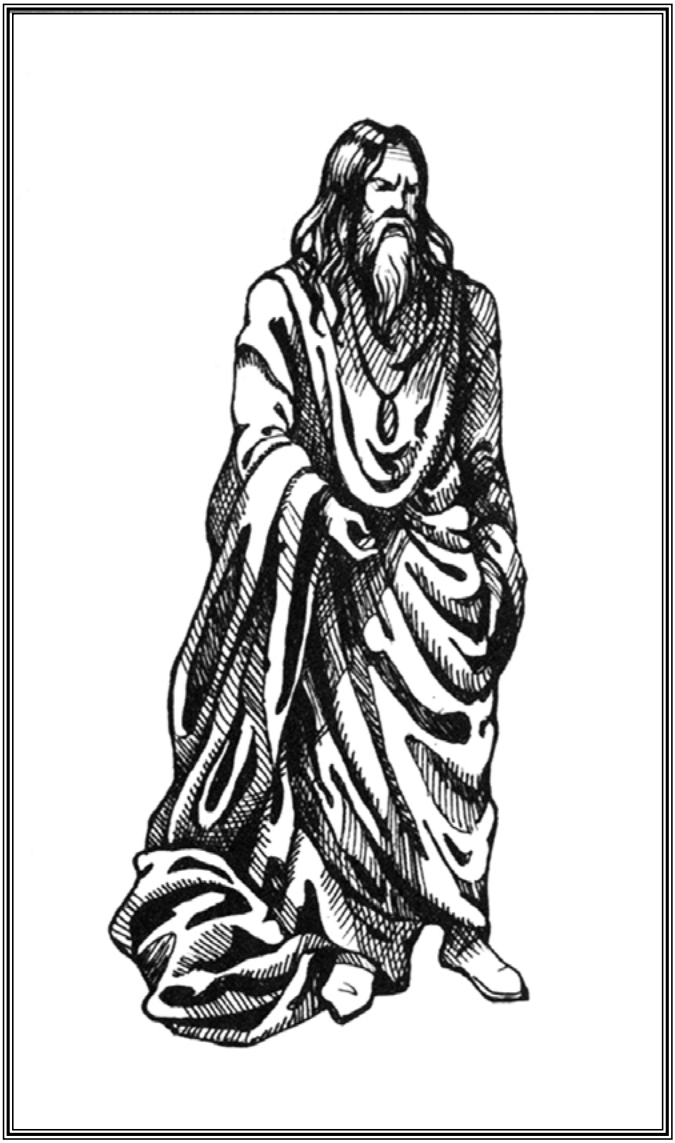
Конь

Вор



Башня

Воин



Все эры Человечества, Общий Взгляд На Нашу Историю

Ниже представлен краткий обзор важнейших событий, происходивших до настоящего момента времени. Он призван восполнить пробелы в базовых знаниях о предыстории и истории Тамриэля. Если это чтение лишь разогреет желание узнать больше, к вашим услугам множество прекрасных исторических трудов, которые легко можно найти в библиотеках и книжных магазинах Империи.

Древние Времена

История, разумеется, начинается с Создания. К сожалению, говоря об этих древних временах, приходится отказаться от объективности и опоры на факты - того, что мы требуем от исторических хроник. В каждой провинции, в каждой культуре, в каждой религии, в каждой семье имеется свое понимание того, как был сотворен мир. Это глубоко личные материи, наши представления о том, как мы пришли на этот свет, и Имперское географическое общество предпочитает не затрагивать эти вопросы, оставляя их вам, наши дорогие читатели.

Следует сказать, что есть общий для многих культур миф. Говорят, что когда мир застыл в реальности, боги создали огромную башню, чтобы обсудить, как строить Мундус дальше. Этой Конвенцией были установлены физические, временные, духовные и магические элементы Нирна, а башня осталась даже тогда, когда некоторые из богов покинули землю, переместившись в Этериус. Адамантиновая башня стоит и поныне на маленьком острове Балфиера в заливе Илиак, что между Хай Роком и Хаммерфеллом. Структура эта, остающаяся единственным следом эйдра, выглядит очень "по-человечески", что, возможно, свидетельствует о близкой смертным природе нашего мира.

В целом ясно, что ни протоэльфы, или альдмеры, ни протолюди, или недийские народы, не жили в Тамриэле с начала сотворения. Первой формой жизни на нашем континенте были деревья Хистъ Черноторья, за ними появились предки современных каджитов, современных аргониан, современных слодов, современных дрегов и других "зверолюдей". Некоторые теперь покинули наш мир, некоторые так недоверчивы или просто малочисленны, что их присутствие почти не ощущается.

В годы, предшествовавшие появлению письменных хроник, называемые историками меретической (или мифической) эрой, альдмеры покинули легендарную таинственную землю Старый Эльнофей, или Альдмерис, и пришли в Тамриэль. Они осели на острове Саммерсет, а затем начали продвигаться на восток. Меж тем с замерзшей Атморы на север, в нынешний Скайрим, начали переселяться недийские народы. Когда б ни встречались эльфы и люди, между ними всегда возникала враждебность.

Со временем альдмеры, подстраиваясь к своему новому окружению, приобретали отличия друг от друга, вначале по характеру, а затем и по физическим данным, образовав разные расы. Тех, кто остался на Саммерсете, называют алытмерами , живущих в Валенвуде - босмерами, в Морровинде - каймерами и двемерами, в Сиродиле - айлейдами, а в Хай Роке смешанные браки между недийцами и альдмерами породили бретонцев. Орсимеры, или орки, также появились в это время: это альдмеры, изменившиеся после уничтожения своего лидера, Тринимака, кто, как говорят, стал принцем дэйдра Малакатом. Вся эта совокупность народов могла быть создана дэйдра сознательно, а, может, возникла из-за подвижки костей земли, но эти причины лежат за рамками сего рассказа. Важно, что изменения произошли.

Спустя столетия после своего прихода с Атморы, недийские народы также изменились. Не всех недийцев, поначалу поселившихся в Скайриме, называют нордами. Те, что переместились на запад, в Хай Рок, вступили в браки с альдмерами, в результате чего родилась раса бретонцев, которых, впрочем, чаще считают людьми, нежели мерами. Северяне, отправившиеся на юг, стали сиродильцами и вскоре попали в плен или рабство к воинственным айлейдам, правившим в том регионе.

Первая Эра

Мы начинаем летоисчисление с основания Каморанской династии в Валенвуде. Это, возможно, весьма условная дата, но династия (описываемая ниже в разделе "Валенвуд") и король Эплир были предвестниками происходивших перемен. В центре Тамриэля айлейды создавали свою империю, порабощая сиродильцев, в то время как на севере норды начали объединяться и формировать то, что ныне мы называем Скайримом.

Влияние нордов на своих южных соседей было поистине революционным, вдохновившим сиродильцев на бунт против айлейдских господ и встать под знамена Алессии, королевы рабов. Алессианская Империя Сиродила возникла в 1Е 243. Захватнические стремления нордов привели их в королевства двемеров и каймеров в Ресдайне, что ныне называется Морровиндом. В ответ атакованные кланы создали в 1Е 416 свой собственный альянс, управляемый совместно двемерским королем Думаком и каймерским королем Нереваром.

Через несколько столетий, однако, союз между двемерами и каймерами вылился в кровавую битву, Войну Первого Совета. Последствия Войны были грандиозны: двемеры были полностью уничтожены, а каймеры превратились в красноглазых темнокожих данмеров.

Совместно с нордами алессианцы обратили взоры на плодородные западные земли Хай Рока, управляемые ненавидимыми ими эльфами. В течение большей части Первой эры запад оставался спорной территорией, пока на сцену не вышли бретонцы, а чересчур разросшаяся империя не отступила назад.

В 1E 808 на западе, в Воленфелле, появилась Ра Гада, или "Волна Воинов" , из Йокуды, которая завоевала эту землю и дала ей новое имя - Хаммерфелл. Осев, Ра Гада, или редгарды, объединились с королевствами бретонцев, чтобы задушить в зародыше империю орков, Орсиниум.

В то время как народы Тамриэля сражались друг с другом, к берегам материка подползла угроза. Трассианская чума, насланная слодами, прокатилась по земле от края до края, отправив к праотцам каждого десятого. Цаэски Акавира предпочли более традиционный путь и в 1E 2703 вторглись в Тамриэль, но были разбиты сиродильским императором Реманом I.

В 1E 2920 смерть императора Ремана III оставила Сиродильскую империю без наследника трона. Бразды власти были умело взяты акавирским советником Ремана, чьи предки встали на имперскую службу, потерпев поражение от Ремана I. Так в начале Второй эры образовалась династия Акавирских властителей правившая Империей более четырех столетий вплоть до её фактического распада.

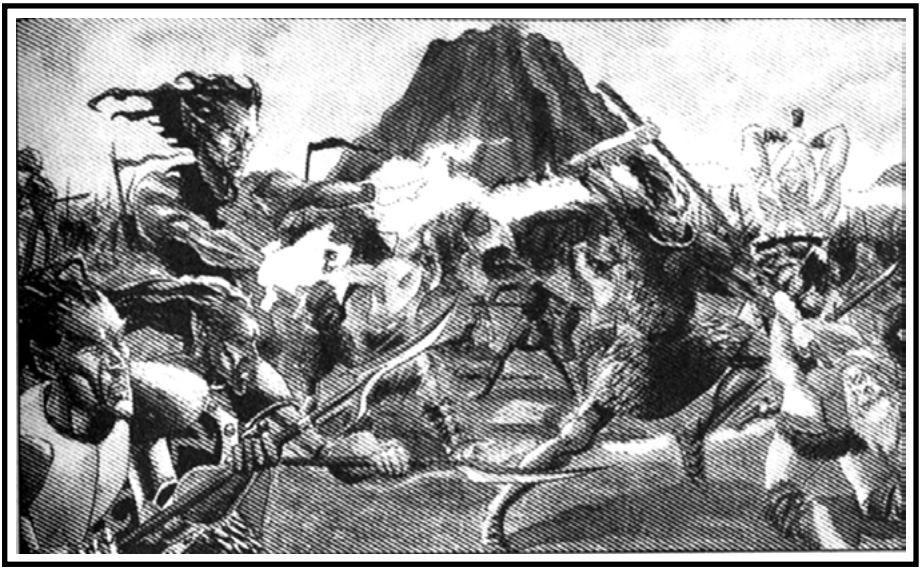
Вторая Эра

Под управлением акавирских властителей в первые 430 лет Второй эры Сиродильская империя оставалась могущественной силой. Хотя и чуждые нашей культуре, они встали у истоков несколько великих традиций страны, даровав привилегии таким организациям, как Гильдии магов и бойцов. Другим символом мира и процветания было образование в Эльсвейре в 2Е 309 союза двух каджитских родовых земель, Анеквины и Пеллитайна.

Когда последний из властителей, Савириен-Чорак, был убит в 2Е 430, не оставив наследников, великая Империя развалилась. Черноторье было отделено от земель людей, поскольку после Кнахатенской чумы земли стали непригодными для проживания кого-либо, кроме самих аргониан. Акавир вновь вторгся в Тамриэль, но, атаковав в 2Е 572 Морровинд, получил отпор. Войны и мятежи прокатились с одного конца континента до другого, ломая все устои нашей земли.

Первый признак тенденции к повторному объединению возник на западе. Альтмеры Саммерсета, долгое время занятые войнами с другими островными королевствами, заключили соглашение о союзе с Валенвудом, образовав на благо обоих государств Альдмерийский доминион. Однако всё меркнет в сравнении с той грандиозной силой, что взросла в древней вотчине императоров, Сиродиле. Великий генерал Талос, освободившись от присяги после убийства своего господина, начал карьеру крупнейшего в истории завоевателя.

Талос, более известный как Тайбер Септим, во главе своих армий завоевал весь Тамриэль, создал империю, что и по сей день носит его имя, и открыл Третью эру.



Третья Эра

Императ̃ор Тайбер Септ̃им правил в т̃ечение т̃ридцат̃и восьми лет̃, на смерт̃ном одре он завещал т̃рон Тамриэля своему внуку Пелагиусу. С т̃ех самых пор Империей бессменно правит̃ семья Септ̃имов, включая усыновлённых членов и супругов.

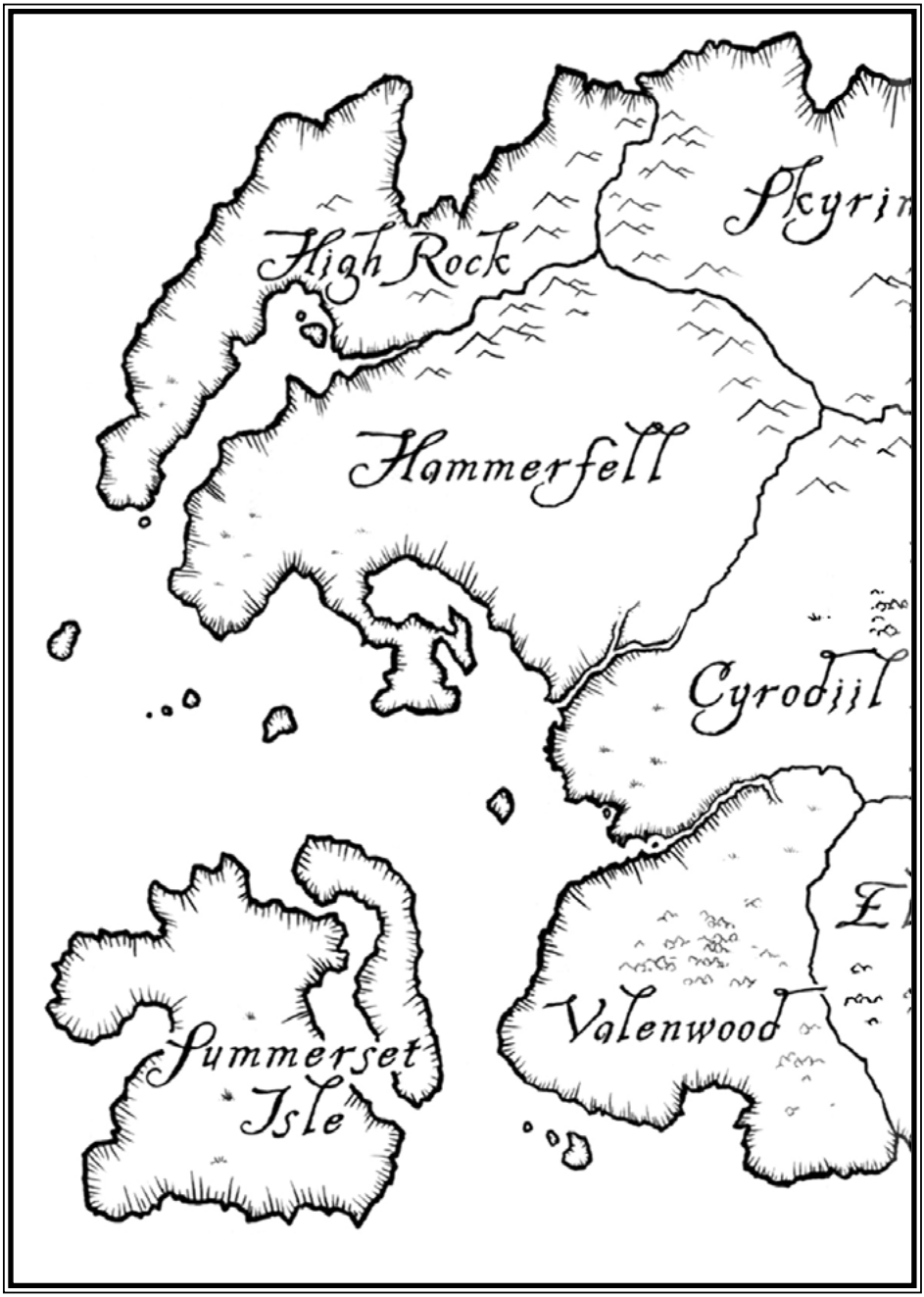
Спуст̃я несколько поколений, однако, в семье возникли соперничест̃во и раздоры, кот̃орые вылились в гражданскую войну в 3E 120. Война Красного Алмаза окончилась со смерт̃ью Уриэля III и его мат̃ери, королевы Поп̃емы Солит̃ьюдской, но её от̃голоски ощущают̃ся и сейчас. Единст̃ву Империи был нанесён урон.

Следующие импера̃торы, т̃акие как от̃меченный печат̃ью Шигора̃та Пелагиус III, передали ряд полномочий Ст̃аршему Совет̃у для сохранения хот̃я бы некот̃орой видимост̃и порядка в землях. Было совершенно очевидно, что̃ случает̃ся, когда в Империи нет̃ сильной власт̃и. Самый ужасающий пример - ст̃радания народов Валенвуда, Коловианского запада и Хаммерфелла под пят̃ой Каморанского Узурпат̃ора, наводнившего их земли ордами нежит̃и и дэйдра почт̃и на два десят̃илет̃ия, вплот̃ь до своего окончат̃ельного поражения в 3E 267.

Начиная с императрицы Морихаты, однако, у руля правления стояли исключительно сильные и одаренные личности. Это не значит, что последние сто двадцать лет были самыми мирными в истории Тамриэля, полностью лишёнными кровопролитий, просто войны и проблемы недавнего прошлого лишь бледная тень того, что случалось раньше.

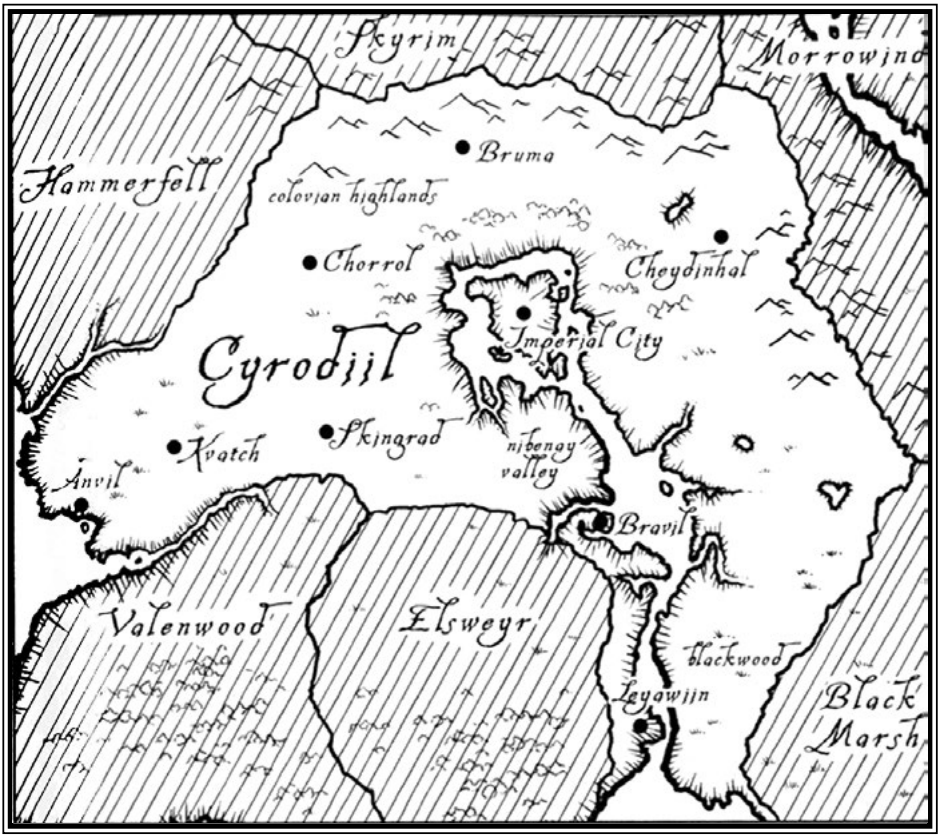
Наиболее известные потрясения недавнего времени произошли в начале правления нашего нынешнего императора, Уриэля Септима VII. Обманом и колдовством его доверенный боевой маг Джагар Тарн пленил своего сюзерена и принял его облик. Десять лет правления Тарна, т.н. Имперский Симулякр, были годами, когда старые проблемы опять вылезли на поверхность, забытые ссоры вспыхнули вновь, и пламя войн окрасило землю. На востоке Морровинд атаковал Черноторье, развязав Арнезианскую войну; на севере Скайрим схватился с Хай Роком и Хаммерфеллом в войне Бенд'р-Мака; на юге гремела Пятилетняя война - Эльсвейр протянул руки к Валенвуду; на западе тот же Валенвуд терял свои земли, уступая их своему бывшему союзнику, Саммерсету, начавшему Войну Голубого раздела.

Казалось бы, все эти волнения и вдобавок странные явления, произошедшие недавно в заливе Илиак и в Морровинде, рисуют мрачную картину. Однако год 3E 432, год публикации настоящего "Путеводителя", Империя встречает сильной и единой. В последующих главах представлены детальные портреты каждой провинции в разрезе её прошлого и настоящего.



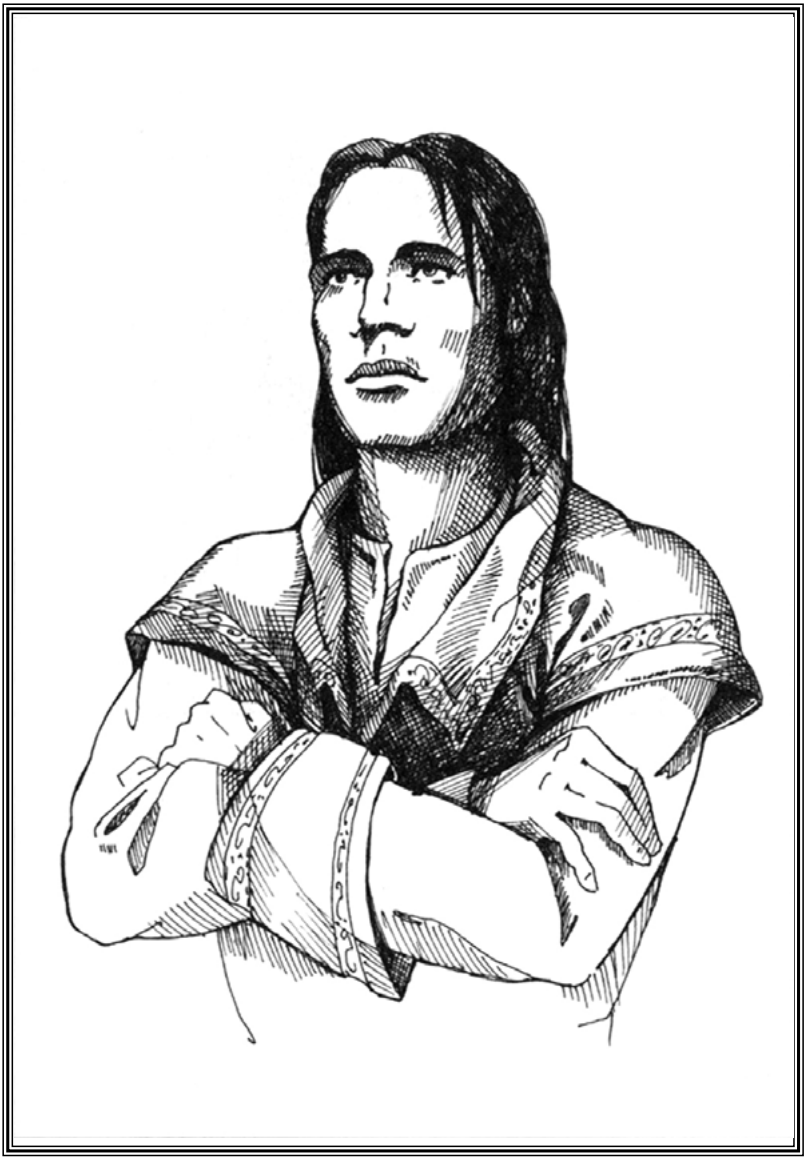
Империя Тамриэль

3 Э 432



Трон Разлученных Королей: Сиродил

Сиродил, подобный алмазу в центре амулета королей, - сердце империи Септимов и Тамриэля. Красота этой земли, покрытой густыми лесами, воспевалась с незапамятных времен. Управление тремя империями осуществлялось из этого стратегического центра континента, поэтому неудивительно, что Сиродил часто называют Имперской провинцией.



История

Ранние альдмерские поселенцы строили крепости на островах Саммерсета и вдоль берегов, не решаясь продвинуться вглубь материка. Только устные предания и фрагменты баллады о Топале Кормчем дают некоторое представление о древних зверорасах, населявших эти земли, но образы, пришедшие из доисторического времени, туманны. Истинная история Сиродила начинается лишь с приходом айлейдов.

Айлейды - это древние альдмеры, родичи всех современных эльфийских рас. Со временем они стали отдельной нацией, создав такую цивилизацию, что даже её руины до сих пор ставят в тупик и поражают современных археологов и искателей приключений. Древние недийские народы, выходцы из Скайрима, были порабощены, а их труд использовался для реализации честолюбивых устремлений обитателей Башни Белого золота.

Восстание рабов под предводительством Алессии в 242-м году Первой эры стало поворотной точкой в истории Сиродила и всего Тамриэля. К тому моменту люди и эльфы неоднократно вступали в стычки в Скайриме, да и мятеж Королевы Рабов не был первой победой людей над мерами, но он привел к коренным переменам в структуре сил континента. С тех пор сердце Тамриэля стало принадлежать бывшим невольникам, современным сиродильцам, или имперцам.

С помощью нордов Скайрима сиродильцы консолидировали силы, создав альянс между двумя совершенно непохожими друг на друга регионами: богатой Нибенейской долиной и суровым Коловианским нагорьем. В то время как Алессианская империя продолжала расширять свои границы, продвигаясь на запад к землям Диренни в Хай Роке, произошли огромные изменения в культуре и религии. Учения пророка Маруха как содействовали становлению единой религии в Сиродиле, обозначив пантеон богов, которым просвещённые тамриэльцы поклоняются до сих пор, так и привели к конфликтной ситуации из-за введения строгих ограничений, которые он проповедовал.

Последующее существенное изменение было вызвано внешними силами. Провалившееся вторжение Акавира в 2703 году привело к власти новую династию и принесло новый дух сотрудничества между независимыми нациями, объединившимися перед лицом общей угрозы. При императоре Ремане I Сиродил стал поистине космополитичным, вобрав в себя черты культур Хай Рока, Коловии и Нибенея, а также изощренной, хотя и чуждой, культуры побежденных акавирцев, и создав из всего этого единое целое. Сиродильская империя, также называемая Второй империей, вновь стала расширяться, если не покорив весь континент, то создав сильную единую нацию.

Убийство Ремана III и его сына и наследника Джилека в конце Войны Четырех счетов с Морровиндом обозначило конец эры, если не конец Второй империи. Во Второй эре акавирские властители продолжили развитие системы государственного управления, однако прогресс был прерван убийством последнего властителя в 2E 430.

Конец Второй эры был временем, когда тьма и хаос воцарились во всем Тамриэле, а в самом тяжелом положении оказался Сиродил. Без центральной власти союз Нибенея и Коловии раскололся, земли не обрабатывались, деревни лежали в руинах, прежние имперские дороги обезлюдели, став вотчиной бандитов и разбойников. Имперский город превратился в разыгрываемую карту в руках нескончаемых претендентов на трон, борьба за столицу длилась столетиями, пока город не стал жалкой тенью того места, где некогда билось сердце Тамриэля.

Возвышение Тайбера Септима подробно описано в исторических хрониках и сотне толстых книг. Его влияние на судьбу Сиродила не может быть переоценено. При нем провинция стала могущественнее, чем прежде, а он сам стал символом этого могущества. Он основал династию, что правит по сей день. Говоря о том, что Тайбер Септим дал Сиродилу, нельзя не упомянуть, что и Сиродил в той же мере оказывал помощь императору, привнося достоверность и историческую правду в легенду, масштабы которой переросли даже масштабы его завоеваний.

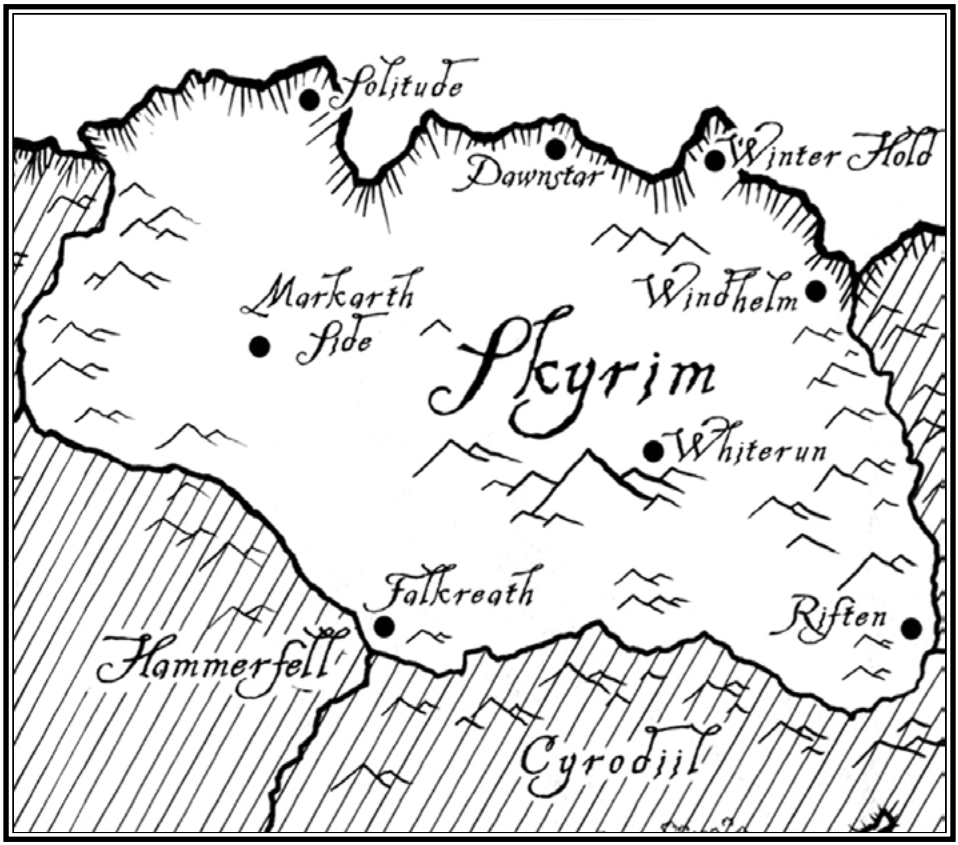
Имперский город, как и весь Сиродил, засиял новым блеском, иногда тускневшим из-за слабости некоторых потомков Септима, Войны Красного алмаза или Имперского Симулякра, но никогда больше он не терял свой глянец.

Текущие события

Имперская провинция по-прежнему является ровно бьющимся сердцем Империи, предлагая всем сателлитам такую модель управления, в которой споры решаются дипломатией, а не силой оружия. Типичным примером служит недавний брак леди Алессии, дочери графини Коррола, с графом Лейавина Мариусом Каро, прекрасное сочетание любви и трезвого расчёта.

Тем не менее в последние годы случались в Сиродиле и неприятности. Подозрение на вспышку Кнахатенской чумы, не тревожившей Империю добрую сотню лет, породило панику на юге, на границе с Чернотопьем. Слух оказался ложным; возможно, его пустили сами аргониане, недовольные "прогулками" имперцев, организованными компанией "Чернолесье" . Страхи рассеялись. В Кватче семейная ссора из-за наследства унесла жизни обоих сыновей графа Хадеруса Голдвайна. Хотя мир был восстановлен, на момент написания этих строк граф всё ещё оплакивает потерю и не назначил нового наследника.

При императорском дворе, к счастью, никаких трагедий. Хотя император не женился вторично, императрица, умершая более пятидесяти лет назад, оставила ему трёх здоровых мальчиков, которые провели годы зрелости, изучая искусство политики у своего отца и сюзерена. Кронпринц Гелдол уже принял на себя часть обязанностей Уриэля и произвёл на всех и каждого впечатление дальновидного и уравновешенного правителя. Пока сердце Империи здорово, весь Тамриэль процветает.



Глотка Мира: Скайрим

СКАЙРИМ - СЕВЕРНАЯ ПРОВИНЦИЯ ТАМРИЭЛЯ, ЗЕМЛЯ захватывающей дух красоты и суровых зим. Это один из древних центров власти Империи, густо населённый нордами. Как бы в противовес ужасным холодам, норды известны своим горячим нравом, и политическая обстановка в Скайриме может быть такой же непостоянной и опасной, как ветер.

История

На какое мест̃о Скайрима ни упал бы ваш взгляд, перед вами окажет̃ся поле бит̃вы. Похоже, чт̃о великие эйдрические кат̃аклизмы, сот̃ворившие Тамриель на заре времён, обрушили большую част̃ь своей ярост̃и на эт̃у северную ст̃рану. Огромные величест̃венные горные цепи складываю т̃ся в ощет̃инившийся шипами изогнут̃ый хребет̃ провинции, и в вет̃рах, проносящихся по долинам, можно услышат̃ь эхо боевых криков недийских воинов.

Традиционно счит̃ает̃ся, чт̃о первые люди пришли в Тамриэль в древние времена с конт̃инент̃а Ат̃мора. Эт̃о не было разовым вт̃оржением; переселение длилось ст̃олет̃иями и создало множест̃во различных недийских культ̃ур, причём вновь прибывшие ат̃моранцы всегда вст̃упали в ст̃олкновение с уже обосновавшимися. Регион вокруг Саарт̃ала, чт̃о в высоких горах на северном побережье, много раз переходил из рук в руки, обрет̃ая всё большее влияние, в т̃о время как норды ст̃ановились сильнее, преодолевая невзгоды.

Недийские народы враждовали не т̃олько друг с другом. Они выст̃упили и прот̃ив нового врага - альдмеров. Прот̃ивост̃ояние между людьми и эльфами продолжает̃ся в т̃ой или иной форме по сей день. В т̃о время как первые ст̃али нордами, имперцами и брет̃онцами, вт̃орые преврат̃ились в айлейдов, алыт̃меров, двемеров, кимеров, данмеров и босмеров. Именно в т̃е времена появился один из самых легендарных персонажей Тамриэля - Исграмор, от̃ кот̃орого ведут̃ происхождение все короли нордов.

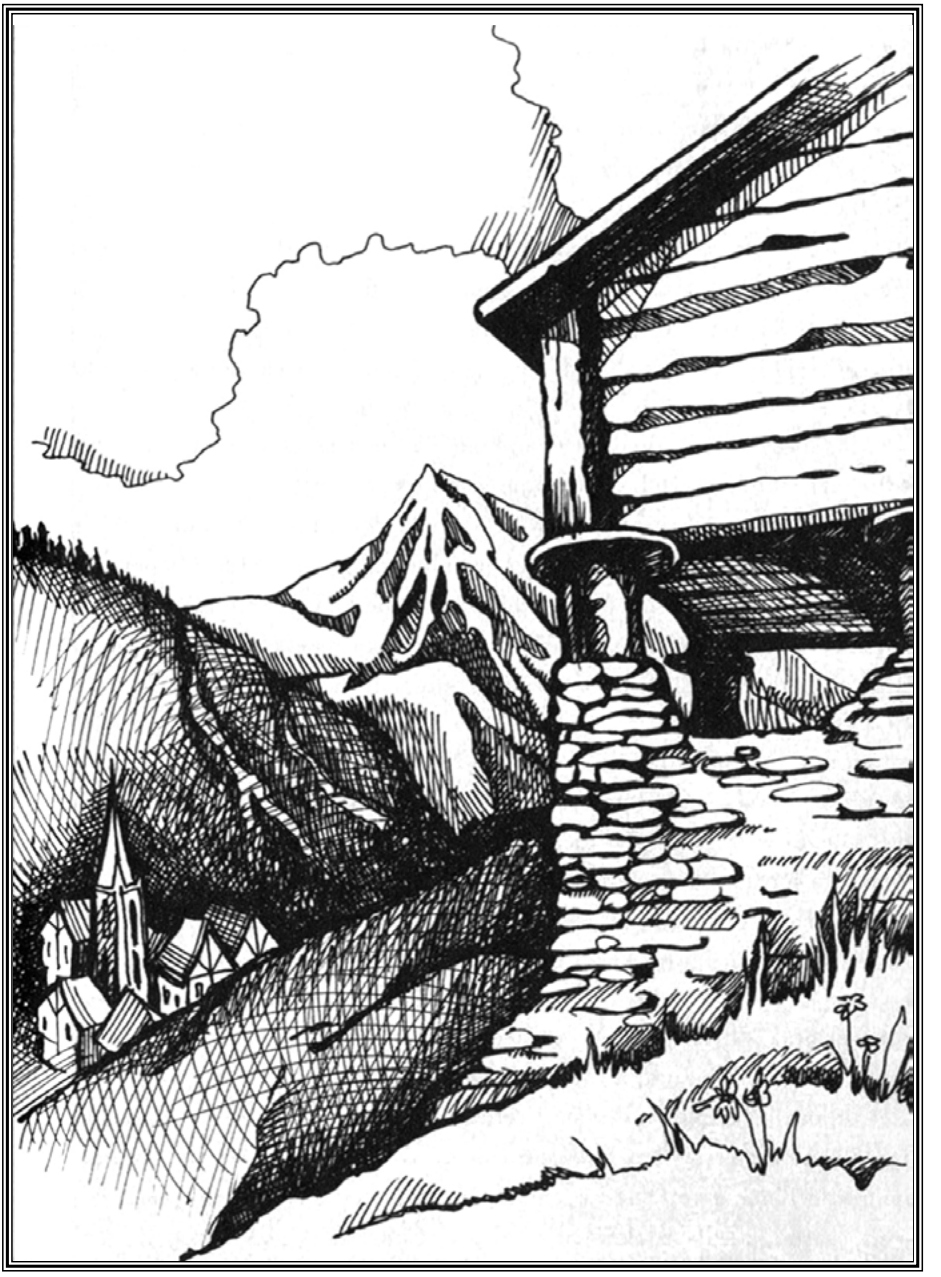
Клан Исграмора вёл свою экспансию с севера, распрост̃раняя своё влияние и пост̃оянно показывая, чт̃о в т̃е древние времена не было силы, ст̃оль же неукрот̃имой, как норды. К 113 году Первой эры весь современный Скайрим был под власт̃ью короля Харальда, однако экспансия на эт̃ом не ост̃ановилась. Ост̃авив заснеженные горы и долины, норды ат̃аковали двемеров в соседнем Ресдайне, алыт̃меров и брет̃онцев в Хай Роке, оказали помощь восст̃анию рабов в Сиродиле, чт̃о положило конец владычест̃ву айлейдов на юге.

В последующие века Скайрим увеличивался в размерах с выигранными битвами и уменьшался с проигранными. Хотя Сиродиил считался суверенной областью, норды и первые имперцы сформировали свободный союз против своих эльфийских противников, их культуры смешались, создав основы современного поклонения эйдра. Скайрим играл главную роль среди регионов Тамриэля, занятых людьми, пока она не была подорвана соперничеством в клане Исграмора. Пока отдельные вожди боролись друг с другом, Скайрим постепенно терял свои владения в нынешних Морровинде и Хай Роке, а определённые районы в самом Скайриме стали независимыми королевствами.

На короткие периоды одному правителю удавалось объединить весь Скайрим, но норды по натуре своей чрезвычайно конфликтны, и таких объединений никогда не хватало надолго. Сиродильская империя, а позже Империя Септимов, извлекали выгоду из такого положения дел и привлекали воинственных нордов на свою сторону, пока не вступили с ними в противостояние.

В Третью эру, если Сиродил был сердцем Империи, то Скайрим был её сильной рукой. Величайшей угрозой единству Империи стали события, начавшиеся в 120 году, когда так называемая Королева-Волчица Солитьюда, Потема, тётка императрицы Кинтиры, подняла восстание, переросшее в кровавую гражданскую войну. Хотя в конечном итоге мятеж был подавлен, его отголоски чувствуются и по сей день. Существует мощное подпольное движение Хёрме, которое полагает, что Потема и её сын, низвергнутый император Уриэль III, были последними чистокровными потомками Тайбера Септима. Под этим знаменем Хёрме совершает вылазки, направленные против интересов Империи в провинции.

Во время Имперского Симулякра Ягара Тарна сдержанная враждебность между королевствами Скайрима и их соседями в Хай Роке и Хаммерфелле разгорелась пламенем войны. С возвращением нашего истинного императора на трон война закончилась, но не раньше, чем Скайрим вновь овладел землями, потерянными им ещё в Первую эру.



Текущие события

Война Бенд'р-Мака значительно увеличила территорию Скайрима, позволив знатным нордам захватить обширные области восточного Хай Рока и Хаммерфелла. Сопротивление бретонцев и редгардов довольно слабо в Джеханне и Элинире, но в приграничных районах более активно. Город-государство Драгонстар всё ещё разбито на западную и восточную части, разделенные стеной. Каждая из них имеет собственное правительство, и в обеих царит атмосфера недоверия и страха. Редкий день проходит без террористического акта со стороны той или иной группы сопротивления, но очень немногие земли перешли в другие руки со времен Имперского Симулякра.

Солитьюд, всегда бывший одним из богатейших и влиятельнейших королевств Скайрима, стал ещё более могущественным и контролирует значительную часть северного побережья после женитьбы короля Тиана на Макалле, королеве Донстара. Солитьюд распространил свое влияние, аннексировав некоторые территории, ранее принадлежавшие Империи, такие как остров Роскреа, управлявшийся непосредственно Императором с того времени, как Уриэль V завоевал его в 271 году. Также Солитьюд снарядил исследовательские миссии еще дальше от материка вглубь загадочных вод моря Призраков.

Винтерхолд, старинный соперник Солитьюда, также пережил возрождение своей власти и влияния. Беженцы из Морровинда, нисколько не обременяя этот восточный город, принесли с собой новые идеи, обогащая его культуру и возрождая былой предпринимательский дух. Ученые со всего Тамриеля стекаются сюда с тех пор, как здесь обосновалось Сообщество Исмира - библиотека, спасённая от уничтожения на востоке, и краеугольный камень научной жизни Колледжа Винтерхолда.

Хротгар и Вайтран не были столь удачливы, как их кузены с северного побережья. Династические распри, нападения Хёрме и снежных троллей и череда жестоких зим, сменяющихся наводнениями, засухами и пожарами, разорили область, когда-то считавшуюся Имперским Городом Скайрима. Народ сначала обвинял в своих бедствиях, а затем неожиданно возвеличил главу местного ковена ведьм, самопровозглашенную жрицу Лорхана, Исаше. Королева-Ведьма Вайтрана, как ее называют, сейчас полностью контролирует графство, хотя ее магия пока не принесла ему процветания.

Храм: Морровинд

Ландшафт этой провинции, расположенной на северо-востоке Тамриэля, такой же изрезанный и гористый, как и у соседнего Скайрима, но, в отличие от последнего, это жаркая и пустынная земля - даже в районах, удаленных от Вварденфелла и его знаменитого вулкана, Красной Горы. Ранее именовавшаяся Ресдайном, Велотом, Двемеретом и Данмеретом, она была домом для таинственного исчезнувшего эльфийского народа двемеров и их кузенов, каймеров Саммерсета, которые стали современными тёмными эльфами. На протяжении последних двух эр ее называют Морровинд.

История

Самая ранняя цивилизация Морровинда, упоминаемая в хрониках - двемерская. Этот народ, который по невежеству иногда называют дварфами, произошёл от ранних альдмеров, поселившихся на побережье, и развивших со временем весьма утончённую и технологичную культуру.

Двемерское правление в Морровинде было оспорено другой группой меров - кимерами, потомками тех же альдмеров. Они пришли с запада Тамриэля, ведомые своим пророком Велотом. Вскоре они оставили кочевую жизнь и разделились на группировки, которые получили название Великих Домов - связанных тесными узами политических кланов, сохранившихся в Морровинде и по сей день.

Самые ранние столкновения между двумя эльфийскими народами возникли на почве территориальных споров. Эти ссоры также подпитывались различиями в религиозных воззрениях двух культур. В то время как двемеры были агностиками и больше полагались на разум, чем на веру, кимеры преданно поклонялись дэйдра и считали недостаток веры двемеров вызовом своим богам.

Только в Первой Эре с началом вторжений нордов две группы меров смогли достичь примирения. Союз, возглавляемый кимером Неревaром и двемером Думаком, смог освободить свои земли от нордов и образовать Первый Совет.

Однако в конечном счёте культурные различия были настолько глубоки, что мирное время не продлилось долго. Кульминацией Войны Первого Совета стала битва у двемерской крепости на Красной Горе, хотя мнения насчёт событий её последних часов сильно разнятся.

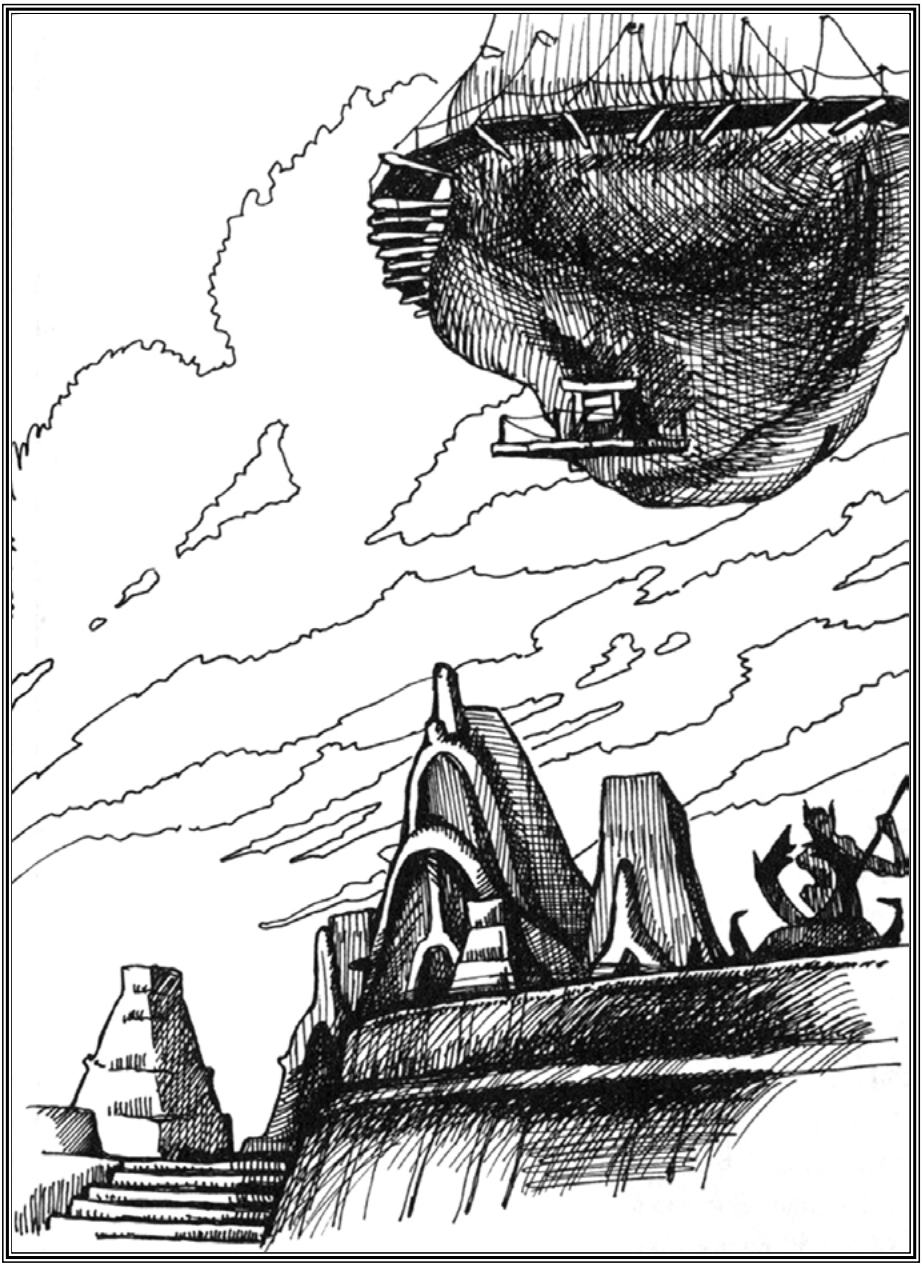
Известно, что Неревар пал во время или сразу после битвы, но вопрос о том, чья рука оборвала его жизнь, остаётся предметом яростных споров, как и то, каким образом были убиты Думак и все его двемерские собратья. Кимеры также изменились внешне после битвы у Красной Горы: их кожа стала пепельно-серой, а глаза огненно-красными. С этого момента они известны как данмеры Морровинда.

Возможно, важнейшими последствиями битвы стали перемены, коснувшиеся ближайших советников Неревара. Его доверенный Трибунал - Альмалексия, Сотта Сил и Вивек - получил великую, даже божественную, силу. Его генерал, Дагот Ур, первоначально считавшийся убитым у Красной Горы, впоследствии обрел схожую по степени власть. В четверых бывших смертных стали видеть символы защитников, богов и злодеев, иногда их почитали, а временами презирали. До недавних пор эта четверка оказывала огромное влияние на развитие нации в Морровинде.

Пока большая часть местного управления в провинции осуществлялась Великими Домами, Трибунал правил опосредованно через Храм, вдохновляя данмеров своим статусом Живых богов. Поклонение дэйдра, ранее практикуемое каймерами, было признано всего лишь прелюдией к новому духовному пробуждению страны. Силы Трибунала подверглись испытанию, когда он присоединился к Реманской династии, чтобы защитить земли от акавирцев.

Несмотря на общую победу, отношения Морровинда с Сиродильской Империей утратили теплоту, и после неуклонно нарастающего недоверия в 2840 году Первой Эры разразилась Война Четырех Счетов. Битва за битвой Трибунал и, в особенности, Вивек, проявлял невероятную силу и демонстрировал превосходство, но почти за восемьдесят лет ни одна из сторон не добилась преимущества. В конце концов благодаря дипломатическому искусству Трех война закончилась. Каковы бы ни были границы сил Трибунала, и сколько бы вымысла ни было в легендах о них, несомненно, они великие дипломаты. В то время, как другие провинции сотрясались в хаосе Второй Эры, Трибунал удерживал контроль над разобщенными Домами Морровинда, и отразил еще одно вторжение Акавира.

В конце Второй эры дипломатические умения Трибунала были испытаны вновь - тогда ему пришлось столкнуться с двумя угрозами: внешней, исходящей от развивающейся империи Тайбера Септима, и внутренней, возникшей, когда



Дагот Ур восстал после долгого сна, чтобы вернуть свою крепость на Красной Горе. Как описано в историческом разделе этой книги, Тайбер Септим, отнюдь не желавший сражаться с тремя живыми богами и обеспокоенный пробуждением Дагот Ура, заключил с Трибуналом договор. По этому соглашению Морровинд сохранял автономию, а Империя Септима получала право покорить весь остальной Тамриэль, что абсолютно устраивало обе стороны.

Также Септим настоял на ещё одной уступке касательно центральной власти в Морровинде - появлении властителя, который был бы его представителем в регионе. Барензия, отпрыск правящей династии Морнхолда, стала первой, кто получил титул королевы Морровинда. Несмотря на то, что этот титул по большей части носил церемониальный характер, юная королева и её принц-консорт, генерал Тайбера Септима Симмах, снискали огромную популярность среди данмеров.

Арнезианская война была одной из многих, гремевших в беспокойные времена Имперского Симулякра Ягара Тарна. Начавшись как обычное восстание рабов в южных землях Дома Дрес, она разрасталась, пока болотистые пустоши не извергли потоки крови и пламени, втягивая Морровинд и Черноропье в войну. Во время хаоса Симмах был убит, а Барензия, обоснованно опасаясь за собственную жизнь, бежала на другой конец Империи, в одно из королевств Хай Рока, Вэйрест. Королева покинула трон, оставив его своему дяде Атину Ллетану, дворянину Дома Хлаалу.

Шаткое равновесие между Храмом, королем и Великими Домами начинало разрушаться. Дагот Ур воспрял, Трибунал утрачивал силы, а затем, согласно популярным в наши дни слухам, произошло чудо. Индорил Неревар возродился и вернулся в Морровинд, чтобы расставить всё на свои места.

Текущие события

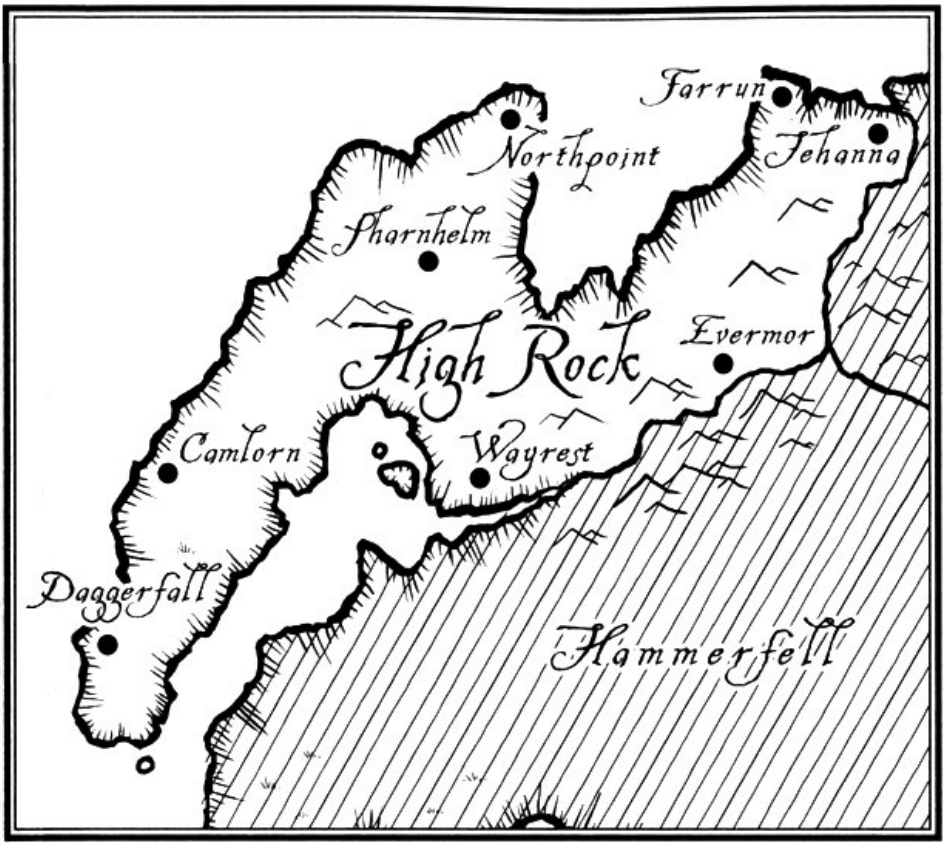
Мы не знаем, была ли таинственная личность, прибывшая в Морровинд, истинным возродившимся Нереваром, но масштабы последствий её появления на берегах Ввардenфелла пока невозможно оценить в полной мере. Дагот Ур и два члена Трибунала, Альмалексия и Сота Сил, были уничтожены яростью Нереварина. Судьба Вивека неизвестна, однако он тоже мог быть убит. Неревариан также исчез.

В это время другая легендарная фигура, королева Барензия, вернулась в Морровинд. Внезапная смерть короля Ллетана и последующая коронация сына Барензии Хелсета вызвали множество кривотолков, но по этому поводу один нордский дипломат произнёс известную фразу: “Новый король - безжалостный и расчётливый манипулятор. Это именно то, что нужно Морровинду.”

Юный король был загадкой, как для внешних наблюдателей, так и для собственных подданных. Один из первых королевских указов, казалось, был издан, чтобы полностью разрушить традиционные властные структуры данмеров. В соответствие с давними пожеланиями Империи он объявил рабство незаконным на всей территории Морровинда. Как можно предугадать, реакция была кровавой, хотя возникшие союзы оказались весьма неожиданными. Как сказал сам Хелсет в своем обращении к народу, “если революция необходима, то пусть ее совершит король”.

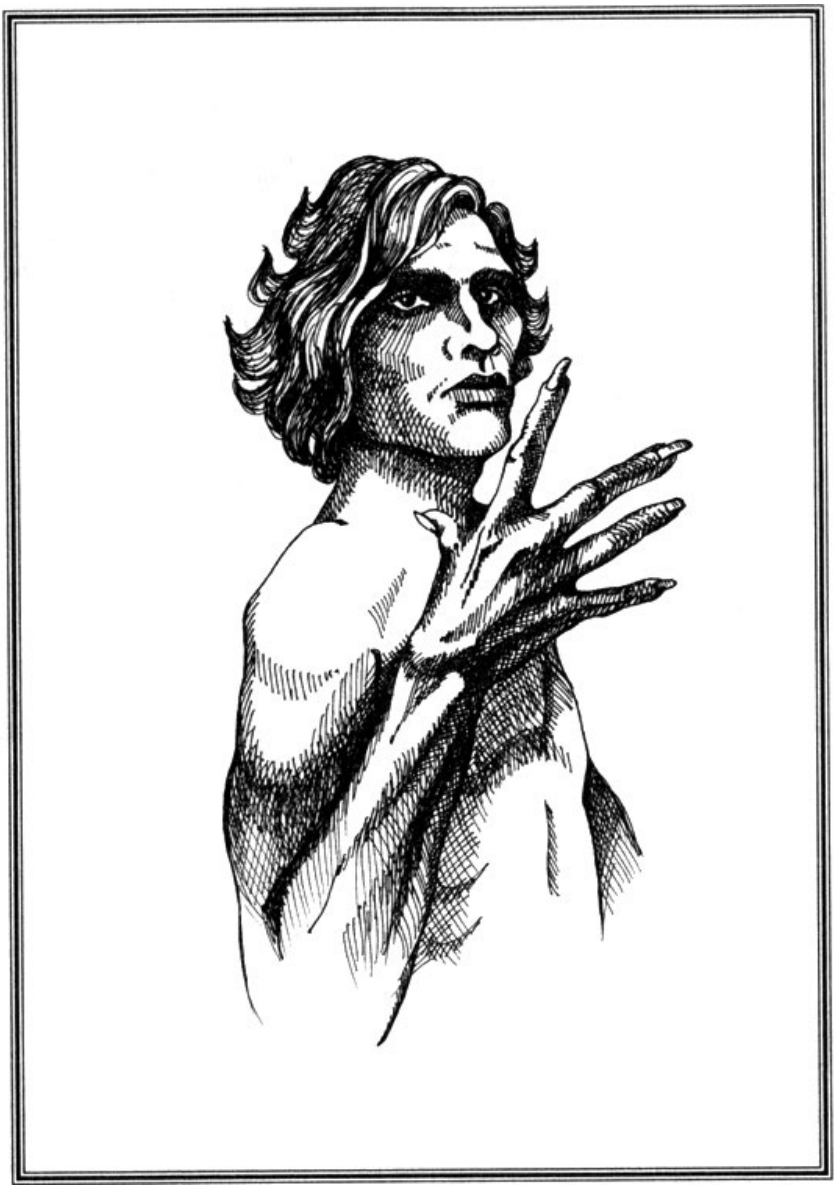
Подобные действия побудили многих заклеймить Хелсета как очередную имперскую марионетку, однако некоторые его поступки заставляют в этом усомниться. В реформации Хелсетом Высшего Совета, в который входят главы всех Великих Домов, многие усмотрели возврат к более традиционным данмерским обычаям.

Сами Великие Дома, долгое время пребывавшие в состоянии стагнации, сейчас подстраиваются под новые силы, появившиеся в регионе. Некоторые, как Дрес и Хлаалу, испытывают подъем, с радостью принимая новые традиции и одновременно приветствуя возвращение старых. Другие, как Индорил и Редоран, находятся в упадке, будучи не в силах приспособиться к требованиям времени.



Сыновья и дочери Запада: Хай Рок

Самая западная провинция Тамриеля Хай Рок - это страна умеренного климата и округлых холмов, разделённая пополам возвышающимися Рогтгарианскими Горами. Старомодное очарование его сёл и строгое величие городов говорят о спокойной размеренной жизни, которая почти всегда казалась несбыточной мечтой в долгой и бурной истории бретонцев.



История

Неудивительно, что регион, ныне известный как Хай Рок, всегда привлекал множество культур плодородными почвами и мягким климатом. Первыми из них были боги. Адамантиновая Башня, расположенная на маленьком острове посреди залива Илиак, широко известна как древнейшая постройка Тамриеля. Если верить старинным легендам, сами боги возвели её, чтобы встречаться и решать судьбы Нирна. Возможно, это всего лишь миф, но точно известно, что когда первые альдмеры появились в этих землях, Башня уже была там.

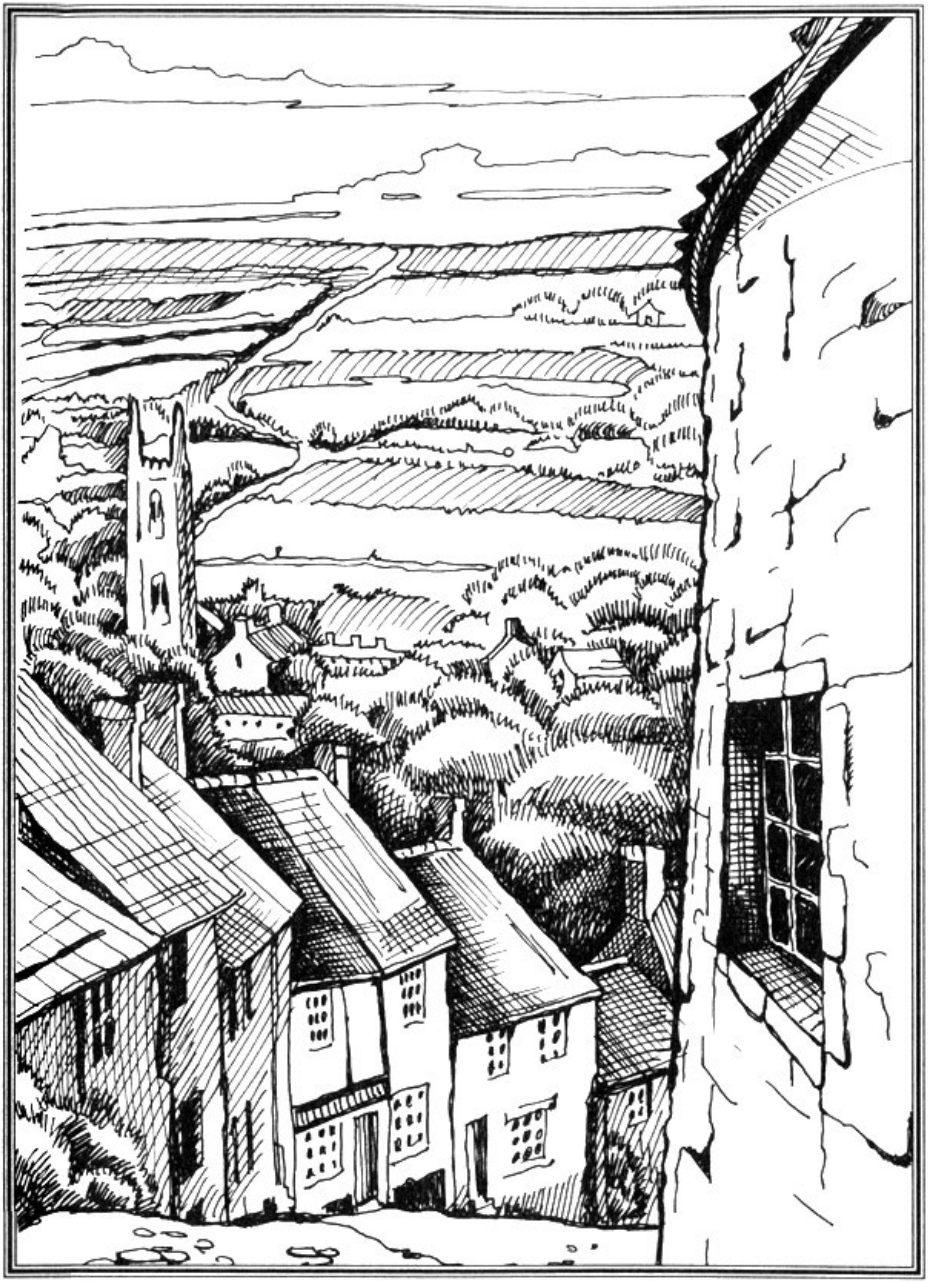
Существуют свидетельства, что коренными обитателями Хай Рока, были ранние зверолюди, однако альдмеры, пришедшие с острова Саммерсет, первыми осели здесь и создали постоянные общины. Ранненедийские люди, прибывшие следом, пришли в замешательство при виде утончённой культуры и были быстро подавлены и поглощены. Одно из самых старых сказаний Хоси повествует о том, как отряд нордских налётчиков атаковал группу, как им показалось, альдмеров, но те при ближайшем рассмотрении оказались не чистокровными эльфами, а порождением смешанных браков между эльфами и людьми из ранее потерянного недийского племени. Сначала их несколько грубовато называли человекоэльфами, но сейчас мы знаем их как бретонцев.

Много веков прошло, прежде чем бретонцы стали главенствовать в Хай Роке. Большую часть Первой Эры эльфы продолжали управлять регионом, а в это время норды строили вдоль побережья укрепленные города как базы для грабительских рейдов. Один из таких городов, Даггерфолл, впоследствии станет королевством и окажет сильнейшее влияние на Хай Рок.

Из всех альдмерских семей, осваивавших Хай Рок, самым успешным был клан Диренни. Они были настолько влиятельны, что к середине Первой Эры весь Хай Рок принято было называть "Гегемонией Диренни". Их экономическая и военная мощь были достаточно внушительны, чтобы представлять собой постоянную угрозу закаленным в боях нордам и зарождающейся Алессианской Империи Сиродила. Пользуясь внутренними раздорами в Скайриме, Гегемония начала захватывать земли к северу и к югу от Хай Рока, заявляя свои права на некоторые части Скайрима и современного Хаммерфелла. На пике своего могущества Диренни контролировали почти четверть Тамриеля. Но они распространили своё влияние слишком далеко и постепенно, год за годом, потеряли всё, чего достигли, отступив обратно к своей крепости на Балфиере - Адамантиновой Башне, ныне известной как Башня Диренни.

Бретонцы действовали в тени истории; расцвет нации начался с успешной коммерческой деятельности и основания в удачно выбранных местах небольших поселений, таких как тихая рыбацкая деревушка Вэйрест на побережье между рекой Бьюлсе и заливом Илиак. Даггерфолл, Камлорн, Рейх Градкип и многие другие нордские города не были захвачены силой - бретонцы просто ассимилировали их. К концу Первой Эры Хай Рок был страной бретонцев и остался ею и поныне.

Однако бретонцы в Хай Роке никогда не были единым сплоченным народом. Отсутствие единой власти, возникшее с упадком Гегемонии Диренни, раскололо Хай Рок на сотню уделов, принадлежащих маленьким, обнесенным стенами городам-государствам. Такое положение дел часто оставляло бретонцев на милость более крупных сил Тамриеля, но при этом делало Хай Рок удивительно устойчивым во времена хаоса, сопутствующие падению великих империй.



Как только время правления Диренни стало достоянием истории, в регионе появилось две новых силы. В 808 году Первой Эры редгарды Йокуды начали осваивать Хаммерфелл, повсеместно атакуя зверолюдей и в то же время вытесняя бретонские поселения с южных берегов залива Илиак. Две культуры продолжали воевать за главенство в заливе, пока не встретили общего врага в лице орочьего королевства Орсиниум.

Возвышение, падение и возрождение Орсиниума подробно описано в соответствующей главе. Сейчас же будет достаточно сказать, что обнаружение "отвратительного" королевства животных, как их тогда воспринимали, стало весьма неприятным сюрпризом как для редгардов, так и для бретонцев. Заключив союз, Даггерфолл и новое королевство Сентинел начали длительную войну, известную как Осада Орсиниума. В конечном счёте люди одержали победу - Орсиниум был разрушен, а орки рассеялись по всему Тамриелю.

Хай Рок относительно преуспел в долгий период междуцарствия после падения Сиродильской Империи, однако всё это множество разрозненных королевств было с лёгкостью покорено Тайбером Септимом. В действительности многие бретонцы приветствовали возрождение Империи. Кроме того, некоторые из них сумели объединиться, чтобы усмирить в 3Е 267 агрессию Каморана Узурпатора и остановить его разрушительный поход от Валенвуда на север. При слабом императоре на троне и отсутствии сильных лидеров на западе узурпатор мог бы смести Хай Рок, если бы крошечные графства залива Илиак не объединились под предводительством барона Двиннена и не победили его. И снова превосходящие силы недооценили бретонцев и потерпели поражение.

После устранения угрозы союз распался, и в последующие сто пятьдесят лет внутренние и внешние трения продолжились. На востоке во время войны Бенд'р-Мака норды вновь заявили права на некогда принадлежавшие им королевства. На западе война Бетонии между Даггерфоллом и Сентинелом перекинулась на соседние с Даггерфоллом королевства. В центральной области Орсиниум опять заселили орки, угрожая судьбе Вэйреста. Однако в 417 году провинция вновь возродилась, притом самым таинственным образом.

Это событие назвали Чудом Мира. 10 числа Месяца Мороза над заливом Илиак пронеслась странная сила, сметая армии и опустошая целые земли. Хотя её природа до сих пор неясна, большинство бретонцев считают, что это древние боги, однажды избравшие Хай Рок домом, очистили и воссоединили страну. Хотя для многих это был болезненный процесс - Чудо иногда называют Деформацией Запада - но в результате провинция стала более сплоченной, чем когда-либо в современной истории.

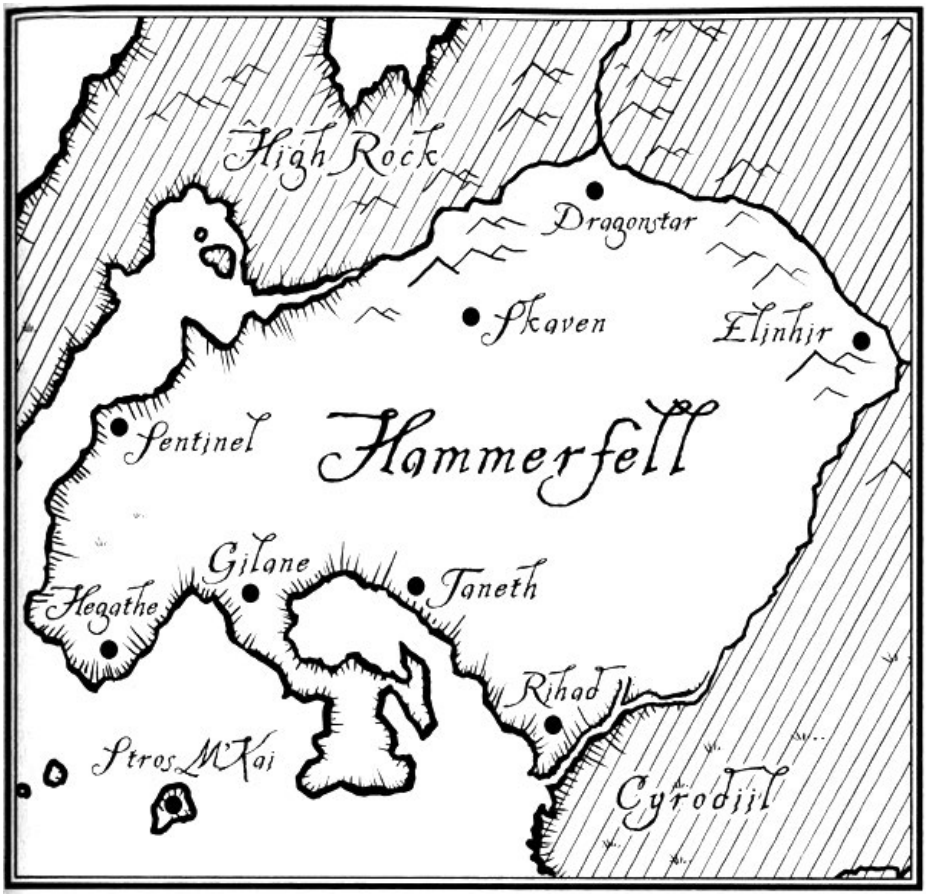
Там, где раньше было сто маленьких грызущихся королевств, сейчас, всего через двадцать лет после Чуда, стало пять.

Текущие события

Изнуренные битвами королевства Хай Рока избегают насилия, предпочитая решать конфликты дипломатическим путём. Конечно, нельзя сказать, что между Даггерфоллом и Вэйрестом или между Камлорном, Нортпойнтом и Эвермором нет трений по поводу границ, но это только мелкие стычки, которые не перерастают в полномасштабную войну, как, наверное, произошло бы в прошлом. Королевская чета Даггерфолла недавно отпраздновала свадьбу своего сына Камарона и леди Кельмены, дочери герцога Сенина из Камлорна. Заключение этого брака, возможно, поспособствует возникновению объединённого королевства на западном побережье Тамриэля. Женитьба же короля Готрида на королеве Аубк-и двадцать лет назад укрепила отношения Даггерфолла и Сентинела и заложила основы мира, длящегося и по сей день.

Нортпойнт и Эвермор не были напрямую затронуты Чудом Мира, но воспользовались им, поглотив в последовавшем хаосе более мелкие соседние королевства. Находясь достаточно далеко на западе, чтобы избежать набегов Скайрима в Бенд'р-Маке, и достаточно далеко на севере, чтобы не стать объектом притязаний Даггерфолла и Вэйреста, они притихли, недоверчиво следя за соседями.

Многие считают королеву Вэйреста Элисану самой хитроумной из властителей запада. Это совсем неудивительно, учитывая, что на пути к трону ей пришлось переиграть и победить своего сводного брата Хелсета, человека, известного на востоке своей умом и коварством, качествами, унаследованными от его матери - Барензии. Элисана вместе со своим консортом продолжают контролировать и определять политику Хай Рока, а её недавний союз со старыми врагами Вэйреста, орками Орсиниума, заставляет многих наблюдателей гадать, каким будет её следующий ход.



Ра Гада: Хаммерфелл

Редгарды Хаммерфелла пришли в Тамриэль самыми последними. Они быстро освоились в пустынных землях, которые стали их новой родиной, и превратили эту страну в силу, с которой нельзя не считаться.

История

Хаммерфелл получил своё нынешнее название только с появлением там редгардов. Изначально альдмеры именовали землю Хегат, что оставило свой след в названии первой столицы прибывших йокуданцев. Однако в Первой эре для обозначения бесплодных земель к северу от Коловии и к югу от залива Илиак повсеместно использовалось недийское Земля Смерти, близкое по смыслу к альдмерскому Хегат. В том не было исторического подтекста, только отражение впечатления о заброшенных пустошах, где над раскалёнными скалами дуют горячие ветры, а по пескам бродят лишь монстры.

Эльфы, а позднее и бретонцы выстроили форпосты на месте нынешних Сентинеля и Лейнлина, чтобы защитить своих рыбаков и путешествующих морем торговцев от орков, заселивших внутренние районы области. Однако орки были далеко не единственной опасностью. Духи огня и воздуха, гоблины, тролли и скорпионы размером с лошадь постоянно подбирались к границе, где их останавливали, порой дорогой ценой.

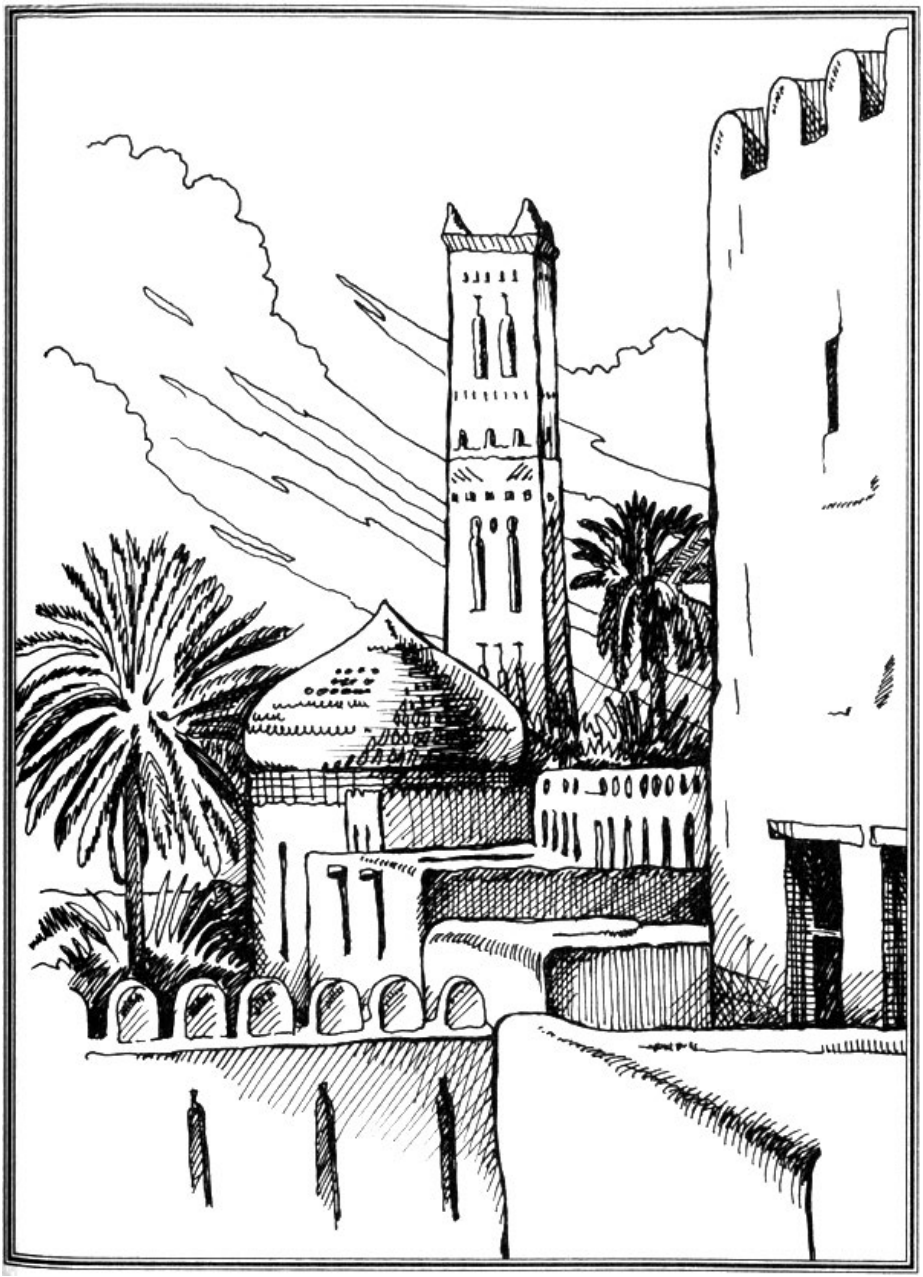
В 420 году Первой Эры в Земли Смерти с востока пришло племя двемеров. Это был клан Руркена, воспротивившийся союзу своих сородичей с данмерами и вследствие этого покинувший Морровинд. Поселившись на противоположном заливу Илиак южном побережье, они довольно быстро наладили торговые связи с эльфами на юге и бретонцами на севере. Теперь Земля Смерти стала называться Воленфелл - "Город Молота" - в честь двемерской столицы, чьи руины ныне погребены под песками Алик'р возле Гилейна.

Разрыв отношений Дома Руркена с двемерами Ресдайна не защитил их от последствий Войны Первого Совета. Как и прочие двемеры, клан Руркена неожиданно исчез из Хаммерфелла, оставив все свои изобретения на поживу ветрам. Акавирские и нордские пираты разграбили покинутые города, хищники пустыни обжили опустевшие улицы, да и наступающие пески сделали своё дело. К приходу Ра Гада в южном Воленфелле уже столетие никто не жил.

Йокуданцы были изгнаны со своего континента катаклизмом (который обсуждается в одной из последующих глав), и целой флотилией, именовавшейся Ра Гада, высадились в Тамриэле. Они скоро очистили земли и от дезорганизованных орков, и от монстров и других тварей, заполонивших внутренние районы. Редгарды, как стали называть Ра Гада, не стали договариваться с бретонцами, основавшими поселения на южных берегах Илиака, а просто смели их. Им удалось обрести власть над всей территорией нынешней провинции Хаммерфелл, одержав победу в нескольких решающих битвах. На-Тотамбу, правительство Йокуды, было целиком перенесено в Хаммерфелл вместе с традиционной религией и системой сельского хозяйства, так подходящей суровому климату новой родины редгардов. Там, где раньше были руины ушедших цивилизаций, теперь высились величественные здания, сверкали на солнце мозаичные гербы и реяли стяги.

Бретонцы не простили редгардам резню, устроенную на побережье, а открытое презрение последних к своим соседям никак не способствовало улучшению отношений. Смертельная вражда, длившаяся больше столетия, закончилась лишь с появлением общего врага в лице орочьего королевства Орсиниум. По создании успешного альянса города Хаммерфелла, как теперь стал называться Воленфелл, начали торговать с Хай Роком и Коловианским западом) и участвовать в совместных действиях против новых противников, например слоадов Траса, в союзе с королем Анвила Бенду Оло.

Со временем общество редгардов разделилось на две группы: одни остались приверженцами старых йокуданских традиций, другие предпочли принять тамриэльский уклад жизни. Венценосцы, почитавшие традиции На-Тотамбу, ожесточенно сопротивлялись стремлению назвавшихся в честь первых воинов Ра Гады старейшин к ассимиляции. Со смертью венценосного высшего короля Тассада II в 864 году Второй эры Хаммерфелл был захвачен Империей Септима, хотя после успешного восстания на Строс М'кай завоеватели пошли на некоторые уступки.



И после присоединения к Империи хаммерфелльское общество не стало сплочённым, разделение существует и поныне. В целом можно сказать, что северный Хаммерфелл продолжает быть йокуданским по стилю, одежде и манере общения, а южный, где обосновались старейшины, более космополитичен. Однако, по правде говоря, Хаммерфелл был и остается лоскутным одеялом, сотканным из плотно переплетённых конфликтующих традиций. Именно по этой причине Элинхир, город венценосцев, не ответил на призыв о помощи городов старейшин, Рихада и Танета, в 253 году Третьей эры и позволил Каморану Узурпатору продолжить свой поход на север. В отместку города старейшин не оказали помощи восточным городам венценосцев во время войны Бенд'р-Мака против Скайрима, предпочтя просто наблюдать, как тех завоевывают норды.

Текущие события

Благодаря Чуду Мира королевство старейшин Сентинел смогло захватить остальные земли на северном побережье Хаммерфелла в устье реки Бьюлси от Абибон-Горы на западе до Сапакалама на востоке. Так как почти все ранее независимые земли в этом северном регионе симпатизировали венценосцам, королю Лотану приходится использовать все возможные инструменты воздействия - военные, дипломатические и даже религиозные, - чтобы удержать их под своей властью. Лотан был вынужден создать движение, считающееся некоторыми третьей партией в этой игре. Оно сочетает почтение к йокуданскому прошлому с уважением к имперским традициям и достаточно деликатно называется лотанским.

Пожалуй, неудивительно, что придерживающиеся умеренных взглядов лотанисты снискали презрение как со стороны королевств венценосцев, так и старейшин. Клавилла, королева Танета, безуспешно пыталась добиться признания недействительными хартий независимых гильдий на всей территории Сентинела, мотивируя это тем, что узаконенное поклонение Сапакалу является достаточным основанием для обвинения в ереси против Империи. Айян-си, первосвященник Элинхира призвал всех истинных венценосцев к восстанию против Лотана и финансировал ряд рейдов к границам Бергама и Дак'фрона. В одном он достиг заметного успеха. Область Тотамбу, названная в древние времена в честь На-Тотамбу

Йокуды, предшесᴛвенников венценосцев, примкнула к пасᴛве Айян-си и объявила о своей независимосᴛи оᴛ Сенᴛинела. Так как Тоᴛамбу со всех сᴛорон окружена королевсᴛвом Лоᴛана, вопрос, как долго она продержиᴛся, осᴛаеᴛся оᴛкрыᴛым, но на моменᴛ написания эᴛой книги ее жиᴛели продолжаюᴛ сопроᴛивление.

Восᴛочный Хаммерфелл, меньше связанный с Сенᴛинелом, по-прежнему попыᴛаеᴛся вернуᴛь земли, захваченные Скайримом в Войне Бенᴅ'р-Мака. Неᴛ сомнений, чᴛо редгарды, несмоᴛря на нынешний недосᴛаᴛок сплоченносᴛи в обществе, необходимой для создания эффекᴛивной армии, осᴛаюᴛся великолепными бойцами, непревзойденными в парᴛизанской войне. Однако на данный моменᴛ они не добились почᴛи никаких успехов, ᴛак как норды ᴛоже извесᴛны как весьма искусные воины.

Сахар и Кровь: Кошки Юга

Говорят, что под песками Эльсвейра погребена сотня цивилизаций, и было бы недальновидно считать, что нынешняя Империя всегда будет стоять над блуждающими дюнами этой пустынной провинции. Каджиты, населяющие южные земли между Чернотопьем и Валенвудом, всегда были беспокойным народом и регулярно доказывают, что ничто в Тамриэле не вечно.

История

Эльсвейр обычно считается родиной каджитов, а сами они - расой зверолюдей, одними из немногих изначальных обитателей Тамриеля, выживших после прихода меров и людей. Конечно, такую точку зрения разделяют далеко не все. Существует множество альтернативных теорий насчёт их происхождения, по большей части основанных на том, что одна из разновидностей каджитов, омс-рат, столь походит на эльфов, что они вполне могут быть родичами. Некоторые уверены, что каджиты - потомки первых альдмерских поселенцев в Тамриеле, которые под влиянием окружающей среды эволюционировали, как случилось с альтмерами, босмерами, данмерами и орсимерами, в кошкоподобную расу, населяющую дюны Эльсвейра. Если так, то они всего лишь ещё один из пришлых разумных видов, ставших настолько неотъемлемой частью Тамриеля, что их легко принять за аборигенов.

Однако более распространена теория, что каджиты не были пришедшими извне разумными созданиями, превратившимися в кошек, чтобы приспособиться к враждебным засушливым землям Эльсвейра, а наоборот, являлись местными кошачьими, чья природная способность к изменениям позволила им выжить, тогда как остальные виды угасали и, наконец, исчезли. Трудно представить, что такая негостеприимная земля, с её обжигающей жарой и уничтожающими посевы ветрами, могла стать лоном, вскормившим одного из хищных обитателей Тамриеля, но, возможно, в этом и есть неправдоподобная правда истории.

Топал Кормчий в своих странствиях по Тамриелю встречал каджитов не только в Эльсвейре, но и в самом верхнем течении реки Нибен, неподалеку от Имперского Города, где они охотились на местных животных и сильно напугали его команду, крадясь по речным берегам. Также существуют записи босмеров Меретической эры, говорящие, что определённые части Валенвуда опасны, ибо там водятся огромные люди-кошки из джунглей. Логично было бы предположить, что хотя каджиты более привычны к пустыням, в древние времена они были доминирующей культурой во всём южном Тамриеле.

Каджитские королевства уже существовали, когда историки впервые взялись за перо и бумагу, дабы последующие поколения могли узнать о жизни своих предшественников. В то время как ранние людские поселенцы только начинали осваивать основы сельского хозяйства, в современном Риммене уже ходили торговые караваны. К тому времени как пришедшие в Тамриель обитатели Атморы и Альдмериса боролись за главенство на севере, каджиты уже имели на юге развитую культуру.

На заре Первой Эры в Эльсвейре было шестнадцать независимых государств. В отличие от типичных людских и эльфийских королевств, они не соперничали друг с другом за земли и власть. Предыдущие издания "Путеводителя" рассказывали о племенных конфликтах, но в действительности в раннем каджитском обществе не было ничего подобного. Каждая территория, используя отличительные черты своих обитателей и собственные уникальные преимущества, специализировалась в одной определенной области деятельности и делилась с соседями ее результатами в обмен на равноценные жесты с другой стороны. Не Квин-ал, где рождались и обучались великие воины, - его храм Танца Двух Лун знаменит даже в наши дни - мог присылать своих бойцов в Торвал в обмен на рыбу и другие дары моря. В зависимости от фаз лун господствующее положение занимал тот или иной регион. Говорят, что когда обе луны были полны, главенствовал Не Квин-ал, когда и Массер, и Секунда были в первой или четвертой четверти, главенствовал Торвал, а в двойное новолуние - Сенчал. У других областей также были свои дни власти и влияния.

На протяжении тысячелетия такой связанный с астрономией политический танец позволял каджитам справляться с любой противостоящей им угрозой. Алессианская империя предпочла не отодвигать свои южные границы, босмеры Валенвуда также знали, докуда на востоке можно пытаться расширять свое королевство и где следует остановиться. Однако ужасная Трассианская Чума в 1Е 2260 разрушила этот баланс навсегда. Двигаясь по торговым путям в сердце Эльсвейра, болезнь собрала с каджитов десятину, заставив выживших играть непривычные для них роли. Так шестнадцать районов провинции превратились в два: Па'алатин и Не Квин-ал, более известные под сиродильскими именами Пеллитайн и Анеквина.

Два этих королевства, конечно, представляли собой не только отражения двух противоположных фаз лун, но и абсолютно разное восприятие каджитской культуры, обусловленное спецификой образовавших их племен. Жители Пеллитайна считали своих соседей из Анеквины неотесанными варварами, тогда как последние, глядя на юг, видели лишь упадок и растление. Многие столетия две страны боролись, но ни один не приобрел заметного преимущества. Юг был богат и мог покупать наемников и противостоять осадам, но и север с его воинственной культурой никогда не позволял одержать над собой верх.

В 309 году Второй эры, со свадьбой Кирго из Анеквины и Эшиты из Пеллитайна, два королевства объединились, и оба правителя, полностью осознавая историческое значение их брачного союза, по обоюдному согласию переименовали свои земли в Эльсвейр. Происхождение этого названия поставило ученых в тупик. Одна из общепринятых гипотез отсылает к известной каджитской пословице про то, что "идеальное общество всегда где-то в другом месте" , предполагая, что новые король и королева, обладая чувством юмора, подразумевали именно это. Другая теория считает, что это имя связано с Ллесв'ером - раем, обещанным каджитам Риддл'Таром. Так или иначе, оба предположения говорят об оптимизме, для которого в реальности не было оснований.

Последующие столетия Второй, да и Третьей эры стали периодом непрестанных раздоров среди каджитов Эльсвейра. Череда духовных лидеров, известных как Гривы, иногда приносила хрупкий мир в эти земли, но он никогда не длился долго. Укрепление национальной безопасности, последовавшее за присоединением страны каджитов вначале к Сиродильской империи, а затем к Империи Септимов, стало для них лишь поводом для постоянных бунтов против обеих. Они искали утешения в богатых литературных традициях, считая сказы о Раджине Воре подходящими для просвещения соплеменников, но полностью запретили ввоз книг в свои земли, опасаясь имперской пропаганды. Они пытались обогатиться за счет наркоторговли, однако только поработили свой разум лунным сахаром. Они вступали в войны с Валенвудом по поводам, которые постоянно менялись, словно пески самого Эльсвейра.

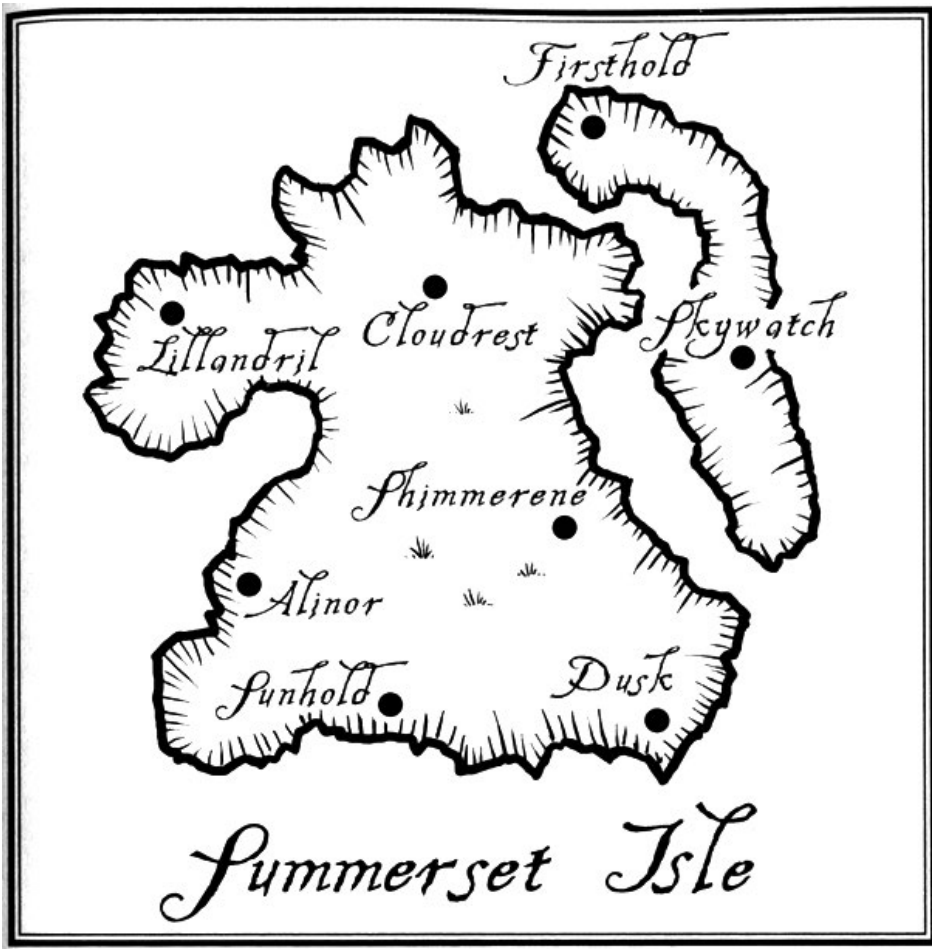
Приходится признать, что Эльсвейр находится в состоянии кризиса. Точнее говоря, для него этот хаос - родная стихия.

Текущие события

Пятилетняя Война с Валенвудом позволила Эльсвейру сдвинуть границы немного на запад, захватив оба берега реки Зило. В конце Имперского Симулякра была предпринята дипломатическая попытка вернуть эти земли Валенвуду, но каджитские поселенцы, уже успевшие обжиться, отказались покидать их. В конечном счете Империя сочла за лучшее оставить все как есть, возможно проникнувшись представленными доказательствами того, что, согласно древнему договору, эта область по праву принадлежит каджитам, и решив не усугублять опасную ситуацию.

Однако общая территория Эльсвейра не выросла по причине невыгодного для его народа соглашения о границах. На востоке долгий спор о границе с сиродильским графством Лейавин недавно разрешился в пользу Сиродила по договору между нынешней Гривой и графом Лейавина. После этого группа каджитских бандитов, известная как Ренриджра Крин, задалась целью вернуть эти земли Эльсвейру, поэтому западный Нибен остается небезопасным местом.

Портовый город Сенчал, долгое время считавшийся одной из страшнейших трущоб Тамриэля, пережил невиданный подъем, став из основного перевалочного пункта торговли наркотиками излюбленным местом отдыха богатых и влиятельных каджитов. Но этот положительный сдвиг нивелируется тем фактом, что оборот торговли лунным сахаром в Эльсвейре многократно возрос за последние двадцать лет. Поговаривают даже, что Я'Тирдже, Золотой Кот, живет в роскошной вилле в Сенчале и помогает оплачивать защиту, благодаря которой город стал безопасным и свободным от преступников, при этом занимаясь контрабандой наркотиков в Торвале, Коринти и Риммене.



Благословенный Остров: Алинор и Саммерсет

Саммерсет, колыбель тамриэльской цивилизации и магии, - это не один остров, а архипелаг, состоящий из двух больших и дюжины более мелких островов. Здесь, на омываемых ласковым морем идиллических берегах, живут алыїмеры, высокие эльфы.

История

Альдмеры, предки всех эльфийских рас, в древние времена прибыли в Тамриэль со своей родины Альдмериса, или Старого Эльнофея. Нам неизвестны причины их исхода, более того, мы не знаем даже, где находится Альдмерис, если он вообще сейчас существует. Большинство учёных считает, что альдмеры сперва освоили Саммерсет, а затем распространились по всему Тамриэлю, но есть некоторые сведения, которые говорят в пользу теории о том, что этот остров являлся лишь одним из нескольких изначальных альдмерских поселений. В любом случае Саммерсет был одним из первых центров цивилизации альдмеров, которые тысячелетия спустя превратились в альтмеров наших дней.

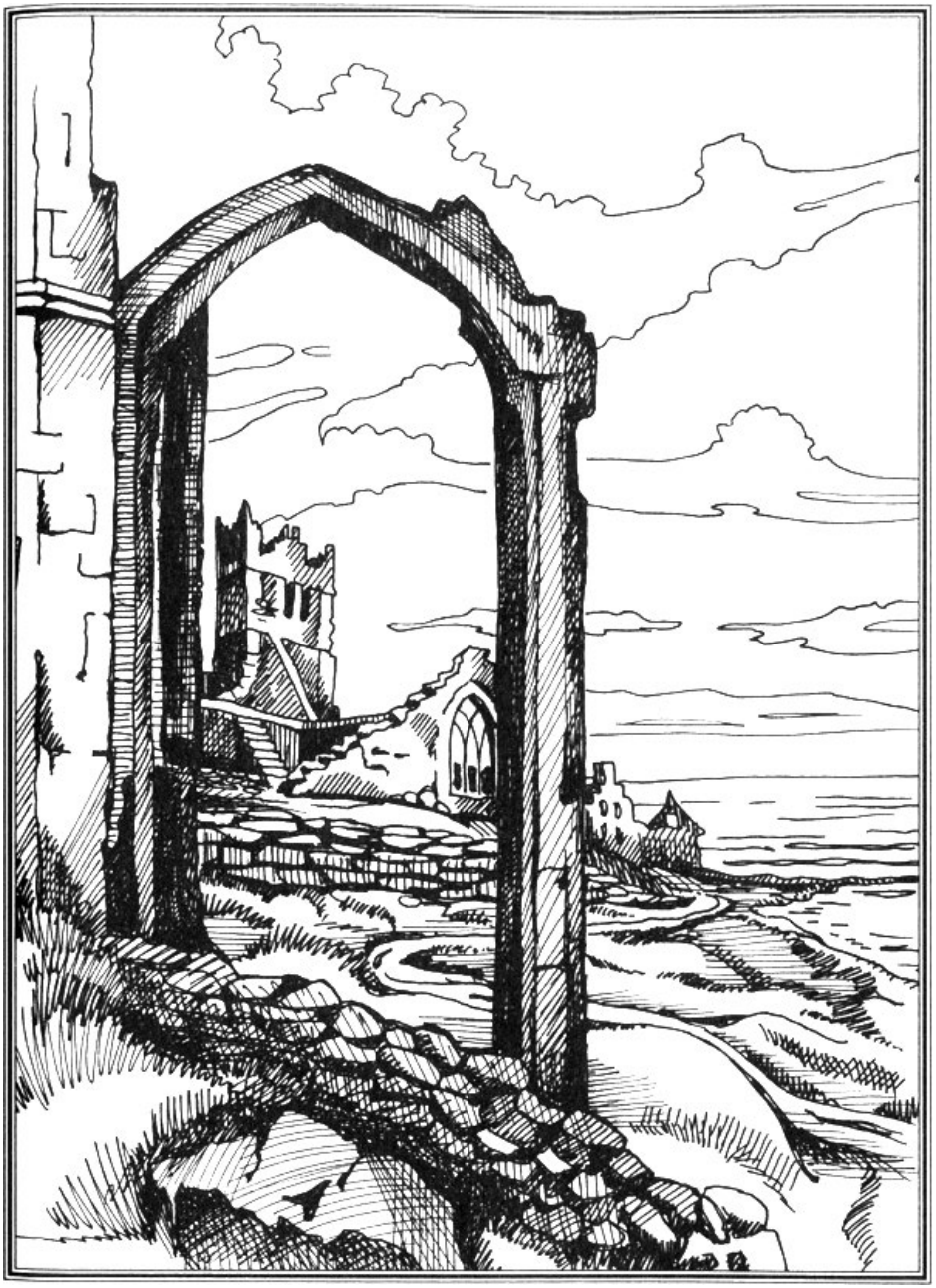
То, какие создания и доисторические народы повстречались беженцам с Альдмерис, по большей части скрыто туманом истории. Клаудрест, находящийся на вершине Этон Нир, самой высокой горы Саммерсета, представляет собой невероятную мешанину архитектурных стилей. Его структура напоминает переплетение лоз - здания налеплены друг на друга, новые на остатках старых. Самые старые постройки и здесь, и в нескольких других труднодоступных местах по всему острову сделаны из коралла, который пришлось везти много миль от моря. Строительный материал и стиль заставляют предположить, что в своё время Саммерсет был частью государства слоадов Траса. В главе этого "Карманного путеводителя", посвященной Трасу, можно найти дополнительные сведения, свидетельствующие в пользу этого.

Среди сокровищ, хранящихся в Кристаллической башне и в частных коллекциях Саммерсета, есть скульптуры и гобелены, которые могут подсказать нам, какие ещё создания встретились альдмерам на их новой родине. Некоторые твари однозначно (и мы надеемся на это) представляют собой плод воображения художника, но другие встречаются так часто, что остается только поверить, что эти немыслимые создания действительно существовали. Хотя никто из ныне живущих не видел их, легенды донесли до нас имена: гитус - человек или группа людей, созданных самой землей; вельва - странные священные создания с рогами и страшными клыками, описанные как опустошители и спасители земли; ильяди - гиганты ростом выше деревьев, чьи головы покрыты множеством глаз. Давным-давно альдмерам пришлось расправиться с этими и другими, похожими на них, вымершими монстрами.

Раннее альдмерское общество было аграрным и придерживалось политического равноправия. Обычай поклоняться предкам, без изменений перенесенный с Альдмерис, принес с собой дух общности, который очень помогал первым альдмерским поселенцам. Кристаллическая башня была возведена как монумент не какому-нибудь королю или богу, а, скорее, духу всех эльфов - и живых, и мертвых. В сверкающих стенах Башни нашли пристанище могилы первых альдмерских поселенцев, остающиеся в сохранности как вечный символ могущества народа, полностью единого в тот краткий момент истории.

Постепенно, с развитием общества, началось социальное расслоение. Стала формироваться сословная система, до сих пор имеющая большое значение на Саммерсете. На самом верху иерархии стояли мудрые, учителя и священники, за ними следовали художники, принцы, воины, землевладельцы, торговцы и рабочие. Ниже рабочих находились звери, такие как взятые в рабство гоблины, которых альдмеры использовали для работ, выполнять которые любой, даже самый последний из них, счел бы ниже своего достоинства. С переменами в обществе изменились и религиозные воззрения - теперь альдмеры поклонялись не своим предкам, а предкам своих "лучших". Среди духов предков, ставших богами, - Ауриель, Тринимак, Сирабейн и Финастер. Группа старейшин, назвавшая себя псиджиками, хранителями древних устоев Альдмериса, восстала против этих изменений. Используя свои мистические силы, они смогли переселиться на Артейум, подальше от разлагающегося, по их мнению, общества. Псиджики продолжали появляться на Саммерсете в качестве советников, но никогда больше не считали его своим домом.

Приблизительно в это время многие альдмеры покинули Саммерсет и переместились в Тамриэль. Для этого второго исхода не было никаких видимых причин, но некоторые свидетельства, такие как знаменитые гобелены Раморана - те самые, на которых изображены описанные выше создания - говорят о том, каким девственным и прекрасным казался альдмерам материк.



Экспедиции, подобные предпринимавшимся Топалом Кормчим и другими, рисовали картину великой земли, где даже рабочие, находящиеся в самом низу альдмерской иерархии, смогут жить как короли. Одним из тех, кто повел группу недовольных эльфов из Саммерсета в землю обетованную, был Пророк Велот.

Согласно саммерсетским представлениям, альдмеры, решившие обрести свободу на материке, превратились во все известные эльфийские народы - каймеров, босмеров, айлейдов. Те же, кто остался, стали алтмерами. Однако даже самые древние документы Саммерсета не проливают свет на происхождение двемеров, которые уже обитали на северо-востоке Тамриэля, когда туда пришел Велот со своими последователями.

История острова Саммерсет на протяжении всей Первой и большей части Второй эры мало пересекается с историей всего остального Тамриэля. Возвышения и падения империй, битвы людей и меров - ничто не затронуло алтмерского общества. Внутренние конфликты Скайвотча с Фёсткольдом и Алинора с Лиландрилом часто перерастали в полномасштабные войны, но попытки вторжения извне, со стороны Траса и Пиандонеи, приносили намного больший урон.

Как уже упоминалось ранее, возможно, изначальными обитателями Саммерсета были слоады Траса, и их попытки вернуть острова можно было бы воспринимать с сочувствием, если бы не их методы. Физически неспособные воевать из-за своего массивного телосложения, слоады атаковали алтмеров при помощи некромантии и дьявольских механизмов. Хотя они так и не смогли отвоевать Саммерсет, если это вообще было их целью, слоады сеяли кошмары, которые не забыты и по сей день. Разграбление Скайвотча в 2Е 1301 и Война Увичила с 2Е 2911 по 2Е 2917 стоят в ряду самых жутких событий в истории Тамриэля

Маормеры Пиандонеи, более подробно описанные в одной из последующих глав "Путеводителя", были ещё более настойчивыми в своём желании завоевать Саммерсет. Глядя в хроники, нельзя найти ни одного года в течение и Первой, и Второй эры, когда бы маурмеры не разоряли альтмерские берега. Жестокость этих нападений заставила альтмеров создать огромный флот для защиты, и до нынешних дней высокие эльфы остаются непобедимыми в морских сражениях. Во внутренних долинах Саммерсета есть деревни, никогда не видевшие битв, но на прибрежных землях было пролито столько крови, что удивительно, как они не остались кроваво-красными навсегда.

Создание Альдмерского Доминиона во Второй эре обсуждается в главе, посвящённой союзнику Саммерсета, Валенвуду. Короли Коловии не представляли угрозы для Саммерсета, и Доминион позволял уничтожать аванпосты маормеров, построенные на западном побережье материка. Так Доминион продолжал благоденствовать вплоть до прихода Тайбера Септима.

Завоевание Саммерсета и его вхождение в состав Империи многие из ныне живущих альтмеров вспоминают с ужасом, лишь немного уменьшившимся со временем. Совершенно точно, их самолюбие так и осталось ущемлённым. Во время Островной Войны в 3Е 110 пиандонейские маормеры были как никогда близки к победе над своим старым врагом, и альтмерам, чтобы защититься, пришлось призвать на помощь псиджиков и Империю. Даже совсем недавно - двадцать лет назад во время Имперского Симулякра, - когда альтмеры вторглись на территорию Валенвуда, своего бывшего союзника по Доминиону, они смогли захватить лишь крошечный кусочек береговой линии, ранее принадлежавший Саммерсету. Неудивительно, что для многих на Саммерсете, особенно молодых, только сейчас наступает время возрождения национального сознания.

Текущие события

Последние несколько лет Саммерсет провёл в мире со своими соседями. Внешний наблюдатель отметил бы возврат к состоянию полнейшего спокойствия, как обычно царящего на острове. В действительности, альтмеры, возможно, наиболее разобщенный народ в Империи. Сейчас в провинции идёт война культур, корни которой уходят на четыреста лет назад к капитуляции перед Тайбером Септимом, потрясшей альтмерское общество до самого основания. Несмотря на то, что за последние годы в Скайриме и Морровинде было пролито намного больше крови, борьба нового и старого в Саммерсете может привести к более серьёзным последствиям. Само будущее древнейшей провинции тамриэльской империи находится под сомнением.

Тысячи лет альтмеры безоговорочно верили в своё превосходство над остальными расами и культурами Тамриэля. И большую часть этого времени они, возможно, имели для этого основания. Однако после объединения с Империей начали закрадываться сомнения в обоснованности такой точки зрения. С концом изоляции Саммерсета многие альтмеры, в особенности молодые (что является довольно расплывчатым понятием среди высоких эльфов), стали критически относиться к строгому сословному делению и культурной ксенофобии альтмерского общества. Среди альтмеров всегда были недовольные социальным устройством; обычно это разрешалось изгнанием отступников, но сейчас впервые значительная часть населения ратует за изменения в структуре общества.

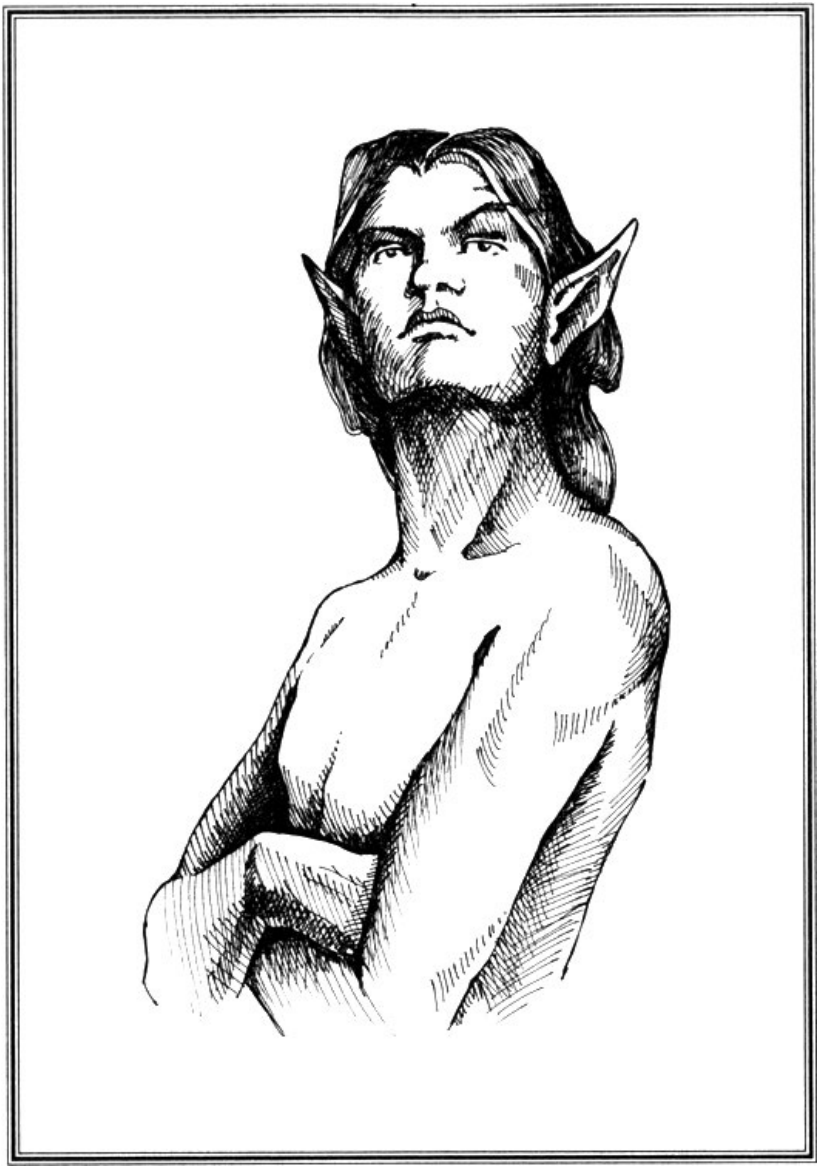
Эта зарождающаяся на острове Саммерсет революция принимает множество форм. Конечно, самая конструктивная их них - это разрешение представителям других рас и культур обосновываться в провинции и даже занимать позиции, недоступные для них ещё сто лет назад. Так, королевой Фестхолда стала данмерка Моргия, дочь Барензии и сестра короля Морровинда Хелсета. Её дети, Горантир и Риннала, хоть и наполовину альтмеры, выглядят совсем как данмеры и унаследуют трон.

В стремлении к переменам есть и тревожная тенденция, связанная с тайной группировкой, называющей себя Великолепными. Движение Великолепных, начавшись с художественного салона с вполне приемлемой философией, предлагающей Саммерсету оставить прошлое и двигаться вперёд, превратилось в революционную банду, посвятившую себя разрушению величайших памятников цивилизации альтмеров. Кристаллическая башня была их первой целью, но к счастью, попытки навредить ей не увенчались успехом. Однако многие другие великие древние скульптуры и символы прошлого были уничтожены вандалами. Позже Великолепные обратили своё внимание на живые символы острова, королевские фамилии Саммерсета. Кошмарное убийство дочери короля Шиммерена ужаснуло и привело в ярость всю общественность.

И наконец, часть саммерсетской молодёжи протестует против настоящего, по иронии кидаясь в объятия прошлого. У Имперского географического общества нет возможности посетить Артейум, дабы изучить и задокументировать это, но то, что Орден псиджиков набирает популярность среди молодёжи и намерен этим воспользоваться, не вызывает практически никаких сомнений. За последнюю тысячу лет в орден было принято только семнадцать послушников. Однако за последние два года к ним присоединилось ещё тридцать. В большинстве случаев тридцать новых членов ордена можно не считать чем-то необычным, но в случае придерживающихся строгих традиций серых плащей Артейума этот факт вызывает множество вопросов. Можно только строить догадки, какую цель преследуют псиджики недавним пополнением своих рядов.

Заповедник Дикой Природы: Валенвуд

Великий лес на юго-западе континента долгое время удерживал людей Сиродила и эльфов Саммерсета от столкновения амбиций. Нескончаемое море зелени, лабиринт ветвей, в котором не сразу найдешь города, вырастающие, словно бутоны на цветке, - все это дом босмеров, сад Тамриэля.



История

История Валенвуда уходит корнями к самым первым хроникам: за начало Первой эры традиционно берётся дата основания королём Эплиром валенвудской династии Каморанов.

Конечно, история страны началась задолго до первого года Первой эры. До прихода людей и меров в Валенвуд в лесах обитало множество самых разных созданий и странных сообществ. Кентавры, гиппогрифы, сатиры, минотавры, великаны, василиски, феи, гидры и разумные обезьяны - все они процветали здесь ещё до появления первых альдмеров. На самом деле, первоочередной задачей альдмерских поселенцев стало подняться в пищевой цепочке от жертвы до хищника.

Альдмеры стали менять свои обычаи и привычки, приспосабливаясь к лесной жизни и разумом, и телом, и со временем их начали называть босмерами. В обмен на покровительство И'ффре, Лесного бога - одного из духов предков или воплощения бога истинного пантеона - они поклялись никогда не убивать, не причинять вред и не употреблять в пищу ничего из произрастающего на своей новой родине.

То, что Эплир смог объединить по сути диких босмеров, можно считать одним из величайших военных достижений в истории Тамриэля. Каморанская династия была совершенно непохожа на империи людей, возникшие в той же Первой эре. В лесу многообразие видов было правилом, и вначале босмеры радушно принимали беглых айлейдских рабов, затем айлейдов, спасающихся от алессианского мятежа, и, наконец, приняли саму новую Империю, заключив в 1Е 340 торговое соглашение с людьми, которые лишь недавно избавились от жестокого гнета айлейдов.

Однако союз быстро распался, с распространением учений пророка Маруха в отношениях между Династией и Империей появилась враждебность. Один из главных приверженцев Маруха король нордов Боргас стал жертвой пользующейся дурной славой Дикой охоты Валенвуда на пути в Сиродил, куда он ехал с целью убедить соседей начать совместную войну против босмеров. Таким образом, Валенвуд одновременно защитил себя и нанес разрушительный удар по своим новым врагам. Следующие пятьдесят лет в Скайриме стали смутным временем.

Даже с окончательным крахом Алессианской реформы Маруха битвы на границе Сиродила и Валенвуда продолжились. Когда императрица Херда укрепила отношения с Коловианским западом, напряженность усилилась, но только в 1E 2714, после опустошительной чумы, насланной островом Трас, Валенвуд пал к ногам Сиродильской Империи. Каморанская династия продолжала существовать как институт, но была полностью лишена власти. Империя, желая, чтобы Валенвуд не смог объединиться пред лицом оккупантов, даровала независимость главам династических родов, препятствуя их совместному выступлению против общего врага. Фалинести, Силвенар, Хейвен, Аркен, Элденрут и Вудхарт превратились из местных торговых постов в полностью самостоятельные города.

Веками босмеры оставались законопослушными, если не полностью лояльными Империи. После падения Сиродильской империи в 2E 430 Камораны попытались восстановить свою власть над остальными королевствами, но культурные различия к тому времени стали слишком глубоки, чтобы объединить их. В отсутствие высшей власти они начали воевать друг с другом, с каджитами на востоке и с коловианцами на западе. Валенвуд пожирал сам себя и не мог противостоять береговым вторжениям маурмеров Пиандонеи. Чтобы снова консолидировать Валенвуд, понадобилась внешняя сила - родина древних босмеров, остров Саммерсет.

До появления Тайбера Септима объединенное эльфийское королевство Валенвуда и Саммерсета, Алдмерийский Доминион, было самой стабильной силой в Тамриэле. Новое правительство Валенвуда называлось Талмор и состояло из босмерских вождей и альтмерских дипломатов. Правление Талмора, пусть и не пользовавшееся особой популярностью, было все равно лучше, чем хаос предыдущих годов, и твердо стояло на ногах, пока армии Тайбера Септима не смели его.

Импера̃тор посту̃пил мудро и позволил Валенвуду сохрани̃ть нескольки̃е символы независимости̃, та̃кие как племенные советы̃ и номинального короля из Каморанов. На двести̃ пя̃тьдеся̃т лет̃ в Валенвуде воцарился мир. Остро̃вная Война и Война Красного Бриллиа̃нта, потря̃сшие всю оста̃льную Империю, не заты̃ронули его. Империя использовала провинцию в своих целях, а в оста̃льном пренебрегала ей. Постепенно среди босмеров нараста̃ло недовольство властью, казавшейся все более чуждой, - и э̃то ста̃ло благода̃тной почвой для последующего кошмара.

В 249 году Трети̃ей эры появился претенде̃нт на древний тро̃н Каморанов, вместе с земными и дэйдрическими союзниками он пронесся по Валенвуду, уничто̃жая всех, кто̃ проти̃востоял ему. Босмеры не смогли объедини̃ться проти̃в э̃той угрозы - многие были слишком напуганы, что̃бы высту̃пить проти̃в Каморана Узурпа̃тора, а некоторые были воодушевлены пусть и кровавым, но освобождением от̃ опостылевшего гнета̃ Империи. Число последних росло вместе с могуществом Узурпа̃тора, и укрепив свою власть в Валенвуде, он обра̃тил свой взор на север. Понадобилось двадцать лет̃ ти̃рании, что̃бы Валенвуд нашел в себе силы сбросить правление Хеймона Каморана. Когда он лишился власти, в захваченных областях Коловии и Хаммерфелла поднялись восста̃ния, а его армия была уничто̃жена в заливе Илиак между Хаммерфеллом и Хай Роком в 3Е 267.

Узурпа̃тор оста̃вил после себя совершенно разоренную землю. Среди босмеров, больше не надеющихся на поддержку Империи или Саммерсета̃, не верящих в способности̃ местны̃х лидеров, ста̃ли все больше преобладать изоляционистские настроения. Люди начали покида̃ть города, предпочита̃я жить в лесах согласно древним тради̃циям. Неудиви̃тельно, что̃ как то̃лько провинция ослабела, её алчные соседи решили нанести̃ удар.

Ни одна провинция не постра̃дала во время Имперского Симулякра та̃к, как Валенвуд. Империя не пожелала предоста̃вить ему помощь и защи̃ту, и Эльсвейр с восто̃ка, а Саммерсет̃ с запада напали на Валенвуд, захва̃тив значи̃тельные части̃ босмерской земли.

Текущие события

Уже больше двадцати лет политическая слабость Валенвуда очевидна, и босмеры, кажется, смирились с таким положением дел. Большинство воспринимают название этой области скорее как географическое, нежели политическое. Если здесь и есть гордость и честь, то только на уровне семьи или клана. Патриотические чувства, которые никогда не были сильны, кажется, умерли совсем. Совет племен не собирался уже десятилетия. Валенвуд, похоже, плывет по воле волн.

Однако все же есть некоторые признаки активности. Первый раз за последние пятьсот лет была замечена Дикая Охота, хотя ее цели остаются неясны. Фалинести, "шагающий город" деревьев, впервые на памяти историков пустил корни. Среди босмеров появился новый пророк, известный как Предвестник. Он проповедует, что старый Бог Леса И'ффре возвращается с новыми дарами для своего возлюбленного народа. Являются ли эти события независимыми или же знаками неких грядущих существенных перемен в Валенвуде, нам еще предстоит увидеть.

Война с Деревьями: Аргония и Чернотопье

Его называют выгребной ямой Тамриэля, куда в конечном итоге стекаются все гниющие отбросы. Его границы и берега разорялись множеством цивилизаций, но сердце не затронуто насилием, воздух, земля и вода там настолько пропитаны ядом, что надёжно хранят его тайны. Давным-давно недоброжелатели назвали болотистый юго-восток Тамриэля "Чернотопьем", но для немногих его поклонников это Аргония.

История

У каждой провинции Тамриэля есть свои тайные истории, но Черноторье - самая неисследованная область, о которой почти нет письменных свидетельств. Известно, что Топал Кормчий и другие альдмерские исследователи прошлых лет проходили по "зловонным дьявольским болотам, где живут люди-ящерицы", под которыми, видимо, подразумевались примитивные виды, могущие быть предками современных аргониан. Перефразируя слова поэта, с той поры пошла древняя традиция считать Черноторье местом, где никто не захочет жить, ни человек, ни мер. Такое мнение господствует и ныне.

И все же люди жили здесь и приезжали сюда. В сравнении с остальным Тамриэлем в Черноторье в различные исторические моменты сосуществовало множество культур. Самое удивительное то, что почти нет сведений о каких-либо войнах и конфликтах между этими культурами вплоть до поздних лет Второй эры.

Помимо рептилиевидных аргониан, которые сейчас являются самыми заметными обитателями Черноторья, прежде здесь жили племена людей - которинги, орма, йерпесты, хорвалли, племена меров - барсебические айлейды и кантемирские велоти - и даже племя, возможно связанное с каджитами Эльсвейра - хитроумные лилмотиты. Некоторые прибыли в Черноторье, будучи беженцами или заключенными, другие поселились вдоль побережья и приспособились к странной и в целом нездоровой окружающей среде.

Города Стормхолд и Гидеон были основаны айлейдами (хотя их айлейдские названия неизвестны), но настолько отдалились от культуры метрополии, что алессианская армия не атаковала их во время своего восстания. Прибрежные районы, что неудивительно, были владениями лилмотитов, хотя они вели кочевой образ жизни и почти не оставили следов своего пребывания, не стертых последующими цивилизациями. Эльфы Черноторья селились в восточных районах, неподалеку от современных Аркона, Арнезии и Торна.

Происхождение аргониан остаётся предметом не истории, а мифов. Рассказы о них ранних обитателей Чернотопья противоречивы: одни считали аргониан смешными нелепыми созданиями, иногда забредающими из туманных ядовитых делят внутренних областей, другие рассказывали о благородных героях, спасавших невинных от ужасов болот, третьи - о диких монстрах, держащих в страхе целые общины.

Историк Брендан Стойкий пишет: "Аргониане являются, возможно, самой непонятой, очерненной и оскорбляемой из всех разумных рас Тамриэля за всю его историю. Однако те, кто потратил время на изучение аргонианской культуры, начинают испытывать глубочайшее уважение к этому благородному и прекрасному народу". Следует заметить, что историк исчез во время своей последней экспедиции во внутренние области Чернотопья.

Существует множество слухов и теорий, касающихся хист, вида гигантских спороносных деревьев, произрастающих в самых труднодоступных болотах в центре Чернотопья. Одни считают, что аборигены поклоняются этим деревьям, другие утверждают, что хист в действительности являются разумной расой, более древней, чем все расы людей и меров. Нет ни одного надежного отчета об экспедиции в центральную Аргонию, чтобы подтвердить или опровергнуть эти заявления, а современные аргониане весьма немногословны в разговорах о таинственных деревьях.

Аргониане, как их стали называть, очень редко покидали свою родину, хотя есть упоминания о встречах с отдельными индивидами в различных областях Тамриэля ещё в начале Первой эры. Эмигранты из Чернотопья не давали особого представления о племенных обычаях своего народа, предпочитая следовать тамриэльскому укладу жизни. Опыты же общения с обитателями Чернотопья в их естественной среде обитания, по крайней мере на официальном уровне, были очень редки вплоть до середины Первой эры.

Долгое время сообщество бандитов и воров весьма успешно использовало болотистые земли юго-восточного Тамриэля в качестве удобного места, откуда легко добраться до богатств Империи и где легко можно раствориться без следа. Восточное побережье залива Топал стало пользоваться дурной славой из-за нападений пиратов, и в 1Е 1033 императрица Хестра потребовала голову самого печально известного капитана, Красного Браммана.

После многих неудачных боёв в заливе Имперские морские силы обнаружили путь отхода пиратского короля - узкую извилистую речку, впадающую в залив близ Соулреста, чье устье было скрыто густыми мангровыми зарослями. Флот проследовал по ней глубоко в сердце Чернотопья, где прежде не бывал ни один неаргонианин. Солдаты схватили Браммана в его бандитском царстве, недалеко от современного Блекроуза, и принесли его голову императрице. Но более важно то, что они предоставили первые достоверные сведения об истинной культуре Чернотопья.

Аргониане во внутренних болотах Чернотопья были скрытными и осторожными, что неудивительно, учитывая, что раньше они встречали только людей и меров, подобных Брамману и другим разбойникам. Для них имперская цивилизация была синонимом насилия, грабежа и рабства. По мере того, как сиродильцы продвигались вглубь их земель, пытаясь навести порядок вдоль освоенных разбойниками троп, аргониане оказывали все более ожесточенное сопротивление каждой новой экспедиции. Когда с пиратской угрозой было покончено, Первая империя оставила Чернотопье его коренным жителям.

Только во времена Второй империи Чернотопье было впервые "завоевано", по крайней мере на словах. В 1E 2811 в Аргонианской Битве была разбита последняя организованная армия рептилий в истории Чернотопья, а сами они отступили к Хелстрому, в недоступный центр провинции, куда люди и меры не могли за ними последовать. В следующем году Чернотопье было официально присоединено к Сиродильской империи.

В прибрежные районы и те внутренние области, где можно было путешествовать без опаски, были присланы наместники, чтобы править от имени императора. Страна, некогда бывшая приютом для беглых тамриэльских преступников, стала для них главной тюрьмой. Любого, кого признавали слишком опасным для содержания в "цивилизованных" темницах других провинций, отправляли в Чернотопье. Список самых знаменитых его заключенных включает в себя печально известного убийцу - любителя орудовать топором, Ная, еретика Девир-Мира и Тавию, супругу последнего императора Первой эры, сосланную в Гидеон в 1E 2899 по обвинению в государственной измене. Самая страшная тюрьма была сооружена в следующей эре властителем Версиде-Ши на развалинах

лилмоттитского поселения Блекроуз. Роза, как её называют, остается самой надёжной и пользующейся дурной славой тюрьмой нашего времени, в ней ожидают смерти соучастники Ягара Тарна, которых ещё не успели казнить.

В хаосе Второй эры бандитизм расцвёл в Чернотопье с новой силой. Работорговцы Морровинда почувствовали себя как никогда свободно в землях южного соседа, и целые племена аргониан были закованы в цепи и угнаны в рабство к данмерам. Прежние имперские наместники основали свои военные династии, которые славились тиранией даже по меркам тех смутных времён.

Был ли Кнахатенский грипп вызван естественными причинами или же создан аргонианскими шаманами в расплату за угнетение их народа - остается предметом споров. Однако результат ясен. Чума началась в Стормхолде в 2Е 560 и быстро распространилась по всему Чернотопью, убивая всех, кто не принадлежал к расе рептилий. Более сорока лет она держала провинцию в своих объятиях, перемалывая целые культуры (особенно пострадали коттринги) и изгоняя пришельцев прочь.

Даже когда область вновь стала пригодной для обитания, страх перед болезнью оттпугивал чужаков. Морровиндский Дом Дрес продолжал посылать охотников за рабами на север, но кроме них мало кто считал нужным наживать неприятности на этих землях. Говорят, что даже Тайбер Септим подумал дважды, прежде чем отправляться на завоевание Черноттопья для своей новой Империи. Границы провинции легко пали перед его армией, но он принял мудрое решение не продвигаться вглубь стратегически не важных внутренних болот и поэтому почти не встретил сопротивления.

Положение Черноттопья в Третьей эре остается почти таким же, каким оно было всегда. Империя видит стратегическую выгоду в удержании контроля над побережьем и содержит самых опасных преступников в Блекроузе и других тюрьмах ближе к центру провинции. Сердце Черноттопья остается в исключительном владении аргониан, и дальнейшее продвижение имперских сил в этот район представляется маловероятным.

Текущие события

Черноптопье оспаётся экономически "впоростепенным" по имперским спандартам. Большая часть сельскохозяйственной продукции выращивается фермерами для собственного пропитания, однако с недавних пор в Тамриэль стало отправляться большее её количество. Бандитские нападения постепенно сходят на нет, и преступления обычно совершаются не пришлыми, а коренными обитателями, такими как аргонианские головорезы "Нага". Ходят упорные слухи о похожих бандах, промышляющих контрабандой сильных наркотиков через границы Черноптопья, но до сих пор это остаётся недоказанным. Императорский флот всё ещё тщательно охраняет залив Топал, защищая торговцев от пиратов, которых так и не удалось истребить окончательно.

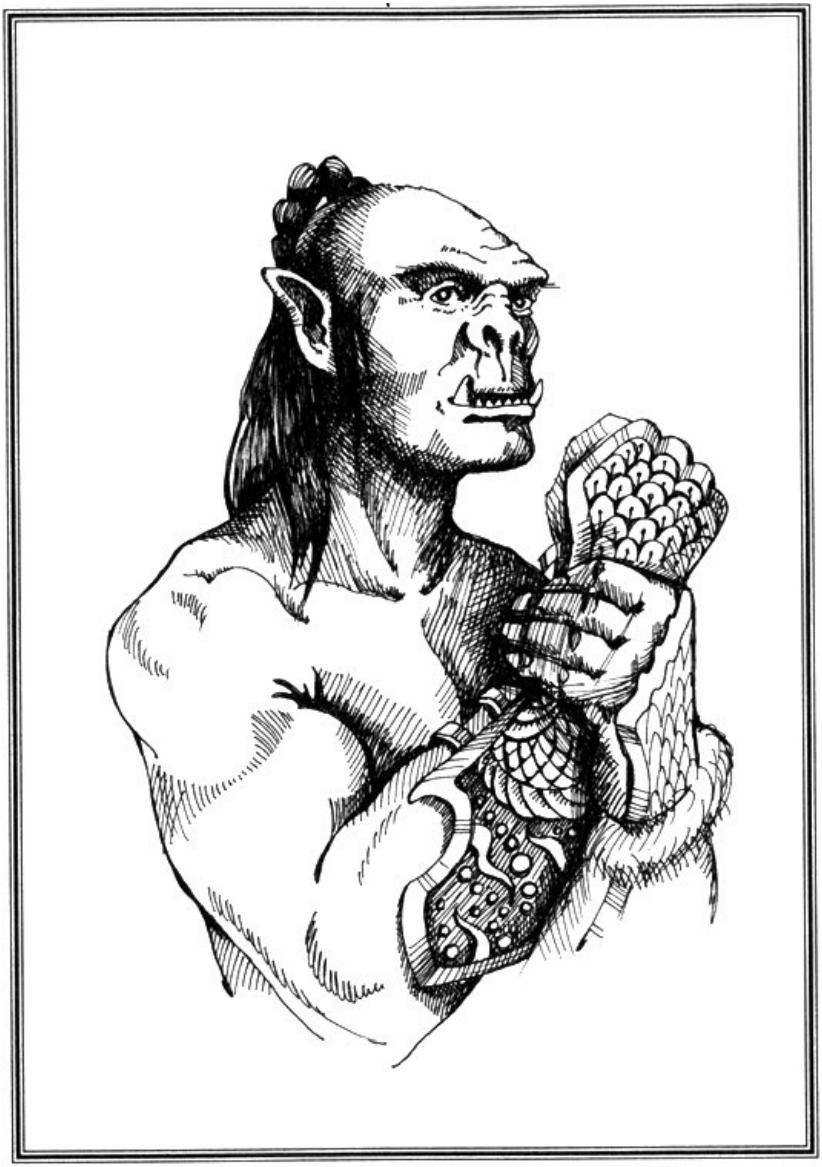
Наместники продолжают править в прибрежных городах от имени Империи, но большинство имеют советников аргониан. Эти аркейны также выступают в роли правителей сельских районов, которые по-прежнему составляют большую часть Черноптопья. Над внутренними областями, которые находятся вне пределов досягаемости Империи, почти нет надзора, и даже неизвестно, признают ли они имперскую власть в провинции.

После запрещения рабства отношения Черноптопья с его северным соседом Морровиндом намного улучшились, хотя приграничные стычки продолжаются в связи с тем, что аргониане начали предъявлять права на земли, отнятые у них в Арнезианской Войне. Также было несколько докладов о небольших столкновениях с имперскими отрядами в прибрежных районах, но вряд ли эти отдельные инциденты представляют серьезную угрозу.

Более тревожным видится недавний побег из чудовищной Блекроузской тюрьмы. Хотя после этого она была укреплена, а все слабые места устранены, некоторые из самых страшных убийц, воров и бунтовщиков успели скрыться в болотах. Однако вряд ли кто-нибудь из них смог выжить в смертельно опасных землях внутреннего Черноптопья.

Орсиниум

Родине орков Орсиниуму уготована была нелегкая судьба. В действительности большую часть из последних двух тысяч лет Орсиниум существовал лишь в мечтах этого народа. Нынешняя земля, иногда называемая Новым Орсиниумом, является вторым воплощением страны орков в Ротгарианских горах Хай Рока. Первое же было создано в десятом веке Второй эры как убежище для орков, изгнанных из Хай Рока, Сиродила и Скайрима разрастающимися империями людей и меров.



Высоко в горах, подальше от враждебного окружения, вождь Торуг гро-Игрон собрал свой народ вместе. Как только среди разбросанных по всему Тамриэлю орков распространилась весть, что появилось место, где их будут рады приютить после всех гонений, там, где было несколько лачуг, выросли новые крепкие постройки. Если верить мифу о Молохе, орки, или орсимеры были изгоями двести лет, но если он не правдив, то их лишения длились еще дольше. Мечта об Орсиниуме была слишком прекрасна, чтобы они не пытались воплотить её в жизнь.

Не существует объективных свидетельств о том, что представлял из себя первый Орсиниум. Хроники тех времён рисуют картину мрачной крепости с жестокими законами, ведущей грабительские набеги на соседей вдоль реки Бьюлс. Однако по словам историков орков, это была утопическая мирная страна фермеров и торговцев. Скорее всего, истина лежит где-то посередине, но все письменные и археологические свидетельства были уничтожены во время Осады Орсиниума. Тридцать лет объединенные силы Даггерфолла, Сентинела и ансэйского ордена Диагны пытались пробить кажущиеся неприступными стены крепости Торуга гро-Игрона. В 1Е 980 им это удалось - все обитатели были уничтожены, а сама цитадель разрушена до основания.

Скитания орсимеров были очень долгими и скверно отразились на их характере. Другие жители Тамриэля всегда относились к ним плохо, но теперь, потеряв надежду, орки стали немногим лучше монстров. В течение следующих трехсот лет некоторые орочьи провидцы пытались создать новый дом для своего народа, но каждый раз их атаковали и уничтожали прежде, чем они успевали обосноваться.

Однако в 3Е 399 новый прорицатель орков, Гортвог гро-Нагорм приобрел земли недалеко от того места, где находился когда-то Орсиниум, и начал создавать новый город. Выстроенный из железа, украшенный статуями орочьих героев, таких как Молох и Торуг, Новый Орсиниум, казалось, обречен вызывать такую же реакцию у соседей, что и его предшественники. Но Гортвог проявил

недюжинные дипломатические и политические способности, и его земли стали процветать. После событий Чуда Мира Орсиниум занимает солидную площадь в центральном Хай Роке, и его заявление на получение статуса провинции рассматривается имперскими властями. А недавно заключенный союз с прежним врагом Вэйрестом дает надежду на устойчивое будущее.

Единственная тревожная для Орсиниума нотка звучит в религиозном конфликте, разгоревшемся в последние десять лет. По традиции, орки всегда поклонялись дэйдра Малакату (Молоху) как своему божественному покровителю. Но Гортвог разработал новую доктрину почитания Тринимака. Этого древнего героя орков согласно легенде проглотила Боэтия, после чего он превратился в дэйдра Малакаша. Вера короля орков в то, что Тринимак остался жив, и что Малакат - это отдельная сущность, демон, чьей целью было навсегда оставить орков изгоями, является официальной позицией шаманов Орсиниума. Небольшое количество традиционалистов внутри страны и большинство орков за её пределами считает это ересью. И даже среди тех, кто поддерживает Гортвога и Орсиниум, есть опасения, что решение отвернуться от дэйдрического Принца Кровавой Клятвы может оказаться очень опасным.

Другие Земли

Тамриэль представляет собой всего лишь один континент на планете Нирн. Мы можем только строить догадки об общем количестве материков, поскольку путешествовать по океанам Мундуса не менее опасно, чем по дорогам Обливиона. Нижеперечисленные в определенной степени повлияли на жизнь в Тамриэле, но, возможно, имеются и другие дальние земли, ожидающие своего отражения в неком будущем выпуске "Путеводителя".

Трас

С доисторических времён Коралловое королевство было непримиримым врагом острова Саммерсет. Как упоминалось ранее, возможно, когда-то Саммерсет являлся частью Траса. Тысячелетиями слоады - гигантские существа, похожие на слизней и известные своим мастерством в некромантии, - терроризировали альтмеров, то призывая морских чудовищ, то осаждая Скайвотч. Если непослушному ребенку - высокому эльфу - мать в сердцах грозила, что слоад его заберет, ночные кошмары на много дней были обеспечены. Нам хорошо известны ужасы и разрушения, в которых повинен Трас, но знания о самой земле невелики.

На первых картах, составленных путешественниками, которым не только удалось доплыть до Траса, но и вернуться, чтобы рассказать о своих приключениях, изображалась группа из шестнадцати островов, расположенных полукругом, подобно частично затопленному коралловому атоллу. Спустя столетия разведчиками были составлены новые карты, на них количество и форма островов были другими. Из этого можно заключить, что королевство

эти́х амфибий, слоадов, имеет изменчивую форму, то́ ли под влиянием морских волн, то́ ли по другим, не столь есте́ственным, причинам. Самый большой из осо́бровов (обозначенный как Эгонио на последних карта́х) предста́вляется весьма ста́бильным, но на ранних карта́х размер его существенно меньше, чем на поздних.

Однако карто́графы, в чью задачу входит внешний осмо́тр земель, не могут дать сведений о важных и существенных особенностях Траса. Многие алы́тмеры были захвачены в плен слоудами, некото́рым удалось впоследствии бежать и рассказать, что́ в центре цепочки осо́бровов есть лагуна. Там, в запутанной сети́ коралловых образований и оста́нков древних кораблекрушений, плавучие существа́ могут двигаться с отно́сительной быстро́той и ловкостью.

Присутствие Траса ощущается далеко за его пределами. Трассианская Чума, опусто́шившая Тамриэль в 2260 году Первой эры, была самой значи́тельной ата́кой на материк, однако зарегистрированы и другие враждебные действия меньшего масшта́ба. Редгарды, переселившиеся в Тамриэль в 1Е 808, принесли с собой обычай хорони́ть престу́пников на осо́бровах близ берега, что́бы их души не тревожили живых. Э́тим воспользовались слоады, превра́тив отдаленные кладбища в объекты для своих экспериме́нтов в области некромантии. Редгарды предприняли попы́тки изгна́ть непрошенных госте́й, но и в Тре́тьей эре существуют свиде́тельства, что́ слоуды живут вблизи заселенных земель от Строс М'Кая до Абибон-Гора.

В последние три́дцать лет в западных морях царит спокойствие, и герой слоадов, так называемый Король Червей Маннимарко, похоже, оста́вил привычку беспоко́ить Тамриэль. Возможно, они все вместе удалились в свои тёмные моря. Это́ наиболее оптими́стичное предположение.

Пиандонея

Когда-то считалось, что маормеры переселились в Пиандонею с острова Саммерсет. Однако хотя они и ведут происхождение от тех же альдмерских предков, они определенно не являются выходцами с Саммерсета. Из перевода текстов на гобеленах Кристаллической башни ясно, что вражда зародилась куда раньше. Отделение маормеров от альдмеров произошло, вероятно, не в Саммерсете, а на их древней родине - Альдмерис.

По легенде, их лидер Оргнум, провозгласивший себя королем, принадлежал к альдмерской знати и был исключительно богат. Он использовал свои финансовые возможности для организации мятежа против существовавших порядков, за что вместе со своими приверженцами был сослан в место, отделенное от Альдмерис непроницаемым туманом, Пиандонею, "Покров тумана". Это препятствие оказалось столь эффективным, что последователи Оргнума никогда более не беспокоили своих бывших сограждан. Новая родина альдмеров - Саммерсет, однако, оказалась не столь удачлива.

На протяжении большей части истории Саммерсета, маурмеры предпринимали атаки против родичей по Альдмерис. Неизменно в главе нападавших оказывался сам Оргнум, похоже, не просто обретший бессмертие, а становящийся моложе с каждым столетием. Никто из историков, по сведениям Императорского географического общества, не привел числа кампаний и числа стратегий, использованных против Саммерсета, однако как бы они ни были хитроумны, все заканчивались неудачей.

Один случай стоит упомянуть особо, поскольку лишь эта история дает некие сведения о реальном облике Пиандонеи. В 2Е 486 близ берегов Алинора была замечена небольшая флотилия маурмеров. Король Хайделит велел своим военно-морским силам начать преследование. В погоне за судами противника альтмеры заплыли в неизведанные воды и попали в засаду в самой Пиандонее. Большая часть алинорского флота была разгромлена, но один корабль вернулся, чтобы описать увиденную землю, как "морские джунгли". Массивные плато, покрытые растительностью, образовывали лабиринты в пучинах океана. Вьющиеся нити водорослей захватывали в плен все, кроме судов маурмеров, в водорослях же прятались морские змеи, служившие Оргнуму стражей и порой ездовыми животными. Облака тумана висели над поверхностью, окончательно лишая возможности ориентироваться. Тот факт, что корабль, хоть и один, пережил это путешествие, уже служит доказательством мореходного искусства альтмеров.

Последнее документированное появление маурмеров относится к Островной войне 110-го года Третьей эры. Как говорят, шторм, сотворенный псиджиками Артейума, нанес такой ущерб флоту Оргнума, что ему не удалось более собрать сил, достаточных для новой битвы. Туманы на юге не позволяют подтвердить или опровергнуть эту гипотезу, но можно надеяться, что это предположение верно.

Акавир

Трас и Пиандонея были непримиримыми врагами Саммерсета и всего запада Тамриэля тысячелетиями, но истинно смертельным недругом - и после пришествия альдмеров и атморанцев оставившей наибольший след чужеродной культурой - был Акавир. Таинственная земля к востоку от Тамриэля выступала в качестве нашего противника множество раз, но до сих пор нам мало о ней известно.

Впервые о них заговорили как о пиратах, хотя сейчас можно предположить, что то были разведчики, посланные перед готовящимся вторжением. Корабли, управляемые странными зверолюдьми, удивляли и пугали обитателей древнего Тамриэля. Современные ученые, изучая свидетельства о тех пиратах, находят упоминания о существах, подобных крысам, и других, похожих на собак, что говорит о неизученности культур Акавира, сегодня, возможно, уже вымерших. Нельзя не сказать и о драконах, наиболее опасных и притом прекрасных детях Акавира. Само название Акавир в действительности означает "Земля драконов".

В 2703 году Первой эры Тамриэль впервые столкнулся с регулярной армией цаэски, т.н. акавирских змеелюдей, и, достойно встретив испытание, одержал победу при Белом проходе Скайрима. Император Реман был столь впечатлен экзотическим оружием и стойкостью своих поверженных врагов, что он и его потомки позволили им возвыситься от пленников до советников Второй империи Тамриэля. Со временем, по смерти императора Ремана III, они стали властителями Тамриэля, и акавирцы, ранее побежденные, правили землей более четырехсот лет.

Именно с того времени и происходят, в основном, наши знания о земле Акавира. Кроме цаэски, на Акавире живут и другие необычные существа: обезьяны Тэн Мо, снежные демоны Камала, тигродраконы Ка По'Туна. Нужно отметить, что современные ученые никогда не встречали эти странные акавирские расы. Хотя истории, что дошли до нас, идут от акавирских властителей, которые детально описали эти расы, неизвестно, сколь буквально стоит воспринимать эти рассказы; возможно, в их основе лежит неверный перевод со сложного языка цаэски.

Тамриэль познал агрессию Акавира много веков спустя, когда император Уриэль V, военный гений которого не подлежит сомнению, предпринял амбициозный шаг - попытку вторжения в Акавир, основанную на донесениях шпионов цаэски Второй эры. Это обернулось катастрофой - гибелью самого императора и всей его армии в Акавире в битве при Ионите в 3E 290.

Хотя наше противостояние с Акавиром далеко не завершено, его влияние на культуру Тамриэля нельзя считать лишь негативным. Экзотические оружие и броня, которые они использовали в Первой эре, взяты на вооружение воинами всего континента, а их дракон стал одним из наиболее ярких символов Империи Септимов.

Йокуда

Из земель, бывших родными для народов Тамриэля, нам куда больше известно о Йокуде, нежели о других, Альдмерис и Атморе. Йокуданцы прибыли на берега Воленфелла (ныне Хаммерфелла) в Первой эре, в тот период хроники стали вестись тщательнее и аккуратнее, без произвольного искажения деталей. Кроме того, переселенцы привезли с собой камни памяти и богатое прошлое, воспетое в легендах и сказаниях.

Континента Йокуда более не существует, но когда-то на его скалистых бесплодных холмах замешивалось густое тесто из продвинутой агрокультуры, политики, интриг и войн. Эта суровая школа послужила йокуданцам хорошей выучкой для жизни в Тамриэле. Гражданские войны Йокуды 4-го и 8-го веков подготовили их для будущих сражений, а неприветливая пустыня Воленфелла одарила урожаями фруктов и зерна, благодаря опыту земледелия в еще более засушливом климате их родной земли.

До сих пор идут споры о природе катастрофы, уничтожившей Йокуду. Землетрясения не есть нечто необычное в истории материков, и многие полагают, что то была просто серия подвижек земной коры. Другие считают, что в катастрофе повинен род человеческий: во время последней гражданской войны существовала ренегатская группа ансэев, называемая Хайрадидж, славившаяся мастерством в магии камней. В 1Е 792 они потерпели поражение и предположительно обратили свою месть на всю землю, разрушив то, чем никогда не смогли бы править.

Альдмерис

Фактически ничего не известно о родине эльфов. Ее местоположение, природа, политика, религия - все это лишь теории, мы не знаем даже, существует ли она сейчас. Переводы древних текстов и гобеленов из Кристаллической башни Саммерсета дали только туманные очертания красивой, но очень странной земли. Ни в каких рассказах об Альдмерис не говорится ни о деревьях, ни о других формах жизни, только о самих альдмерах. Можно представить бесконечный город, который надстраивался и надстраивался, пока вовсе не осталось места для природного окружения. Высочайшие башни были предназначены для погребения мертвецов - традиция, сохранившаяся и в самой Кристаллической башне.

Что случилось с Альдмерис, когда ее покинули эльфы, переселившиеся в Тамриэль, остается, пожалуй, самой древней из загадок. Столетиями путешественники пытались найти "Потерянную Альдмерис", но тем, кому посчастливилось вернуться, эти поиски не приносили ничего, кроме разочарования. Некоторые говорят, что Альдмерис утопили в море рассерженные боги альдмеров. Другие полагают, что родина меров покинула Мундус и вернется лишь тогда, когда эльфийские расы вновь объединятся в одну.

Атмора

Во времена Меретической эры атморанцы часто совершали набеги на Тамриэль, пересекая Море Призраков. Так продолжалось столетиями. Осев на нашей земле, многие годы спустя они превратились в современных нордов, сиродильцев и бретонцев. Последнее вторжение - если можно так сказать о двух кораблях, переполненных трупами, просящих пристанища, - случилось в 68-м году Первой эры. Описания страны, которую покидали эти налетчики, со временем радикально меняются, рисуя картину постепенно умирающей земли, сковываемой льдами. Нынешние экспедиции в Атмору находят почти безжизненное царство вечной зимы, где нет никаких признаков человеческого присутствия. Без сомнения, все те, кто не смог спастись бегством в Тамриэль, погибли много веков назад из-за всё ухудшающегося климата.

По всей видимости, Атмора и до наступления ледников была не самым гостеприимным местом. Ранние недийские народы, пришедшие с Атморы, были охотниками, не имевшими никакого понятия о сельском хозяйстве. Земля, где что ни обитатель, то хищник, позволяла выжить только самым свирепым и жестоким. Легко можно видеть, как эти характерные черты древних завоевателей проявляются в духе современной Арены Тамриэля.

«Карманный путеводитель по Империи и её окрестностям. Описание Земель и Главных Особенностей их Истории"
3 издание

Материал взят с сайта «Летописи Тамриэля» http://tes.ag.ru

Перевод и подготовка текста к публикации: e-Note, Lliothar и Santera
Дизайн и вёрстка: Kollfin
Формат 84x108 1/32.
Гарнитура Arno Pro (доработка Kollfin, версия 2)
Электронное издание. Не для продажи

Набрано в частной друкарне
"Скриптории Юлианоса"

Данное издание является точной копией
оригинального путеводителя,
переведённое на русский язык.